Сердце науки

OFFICIAL SAVAGE WORLDS LICENSED PRODUCT

Раскрытые тайны: Сердце науки

Любая достаточно развитая технология неотличима от магии.

Третий закон сэра Артура Кларка

Позвольте представить вам «Сердце науки» — дополнение для настольной ролевой игры «Дневник авантюриста», посвящённое безумным учёным, их невероятным исследованиям и фантастическим механизмам. Внутри вы найдёте три правила игрового мира, одиннадцать новых сил, дюжину смертоносных противников и ещё много интересного — иными словами, всё, что нужно для игры в научном-фентезийном жанре с элементами пальпа.

Текст и вёрстка: Александр Стрепетилов.
Основные иллюстрации: Наталья Шадрина.
Редактура: Анастасия Гастева.
Корректура и вычитка: Дарья Заузолкова, Данил Зайнуллин.
Дополнительные иллюстрации: Маргарита Ши, Елена Королькова, Екатерина «Мелок» Мелянчук, Алёна Бусыгина и Ya Vorona.

Благодарности: Наталье Шадриной (*за моральную поддержку и самозабвенный труд*), Александру Ермакову (*за напоминания и помощь с обложкой и вёрсткой*), Дмитрию Исаеву (*за хлёсткую критику*), Кириллу Поливко (*за Бога-Машину и шикарные аспекты*), Андрею Фроленкову (*за принципы действия*), Студии 101 (*за исполнение мечты*).

Иконки использованы под лицензией CC BY 3.0.

СОДЕРЖАНИЕ

Содержание 1
Введение 2

Метод проб и ошибок 3
Секрет инфузий 3
Принцип действия 4
Работа в мастерской 6
Дерево технологий 10

Техническое образование 11
Список черт 11

Колдовская наука 13
Список сил 13

Каталог Консорциума 20
Расходуемые 20
Устройства 23
Артефакты 24

Люди и машины 30
Обыденные противники 30
Ключевые персонажи 39
Потерянные дети 49

Приложения 52
Поставки на Запад! 52
Сердце Таинственного Запада 54
Зарисовка: Кровь и металл 58
Генератор названий 60

Введение

Семимильные шаги прогресса

«Раскрытые тайны: Сердце науки» — дополнение для «Дневника авантюриста», которое рассматривает самый необычный мистический дар в игре — безумную науку. Мы собрали здесь наиболее интересные игровые правила, чтобы вы могли разнообразить ваших героев. Только представьте, сколько техномагов, изобретателей, безумных учёных и прочих адептов новой науки путешествует по своим вселенным — и каждого из них вы можете сделать ещё уникальнее (к слову, в дальнейшем, говоря о персонажах с чертой ***мистический дар (безумная наука)***, мы будем упоминать как обычного «безумного учёного», так и «техномага» и «изобретателя»).

«Сердце науки» написано в стиле технофентезийных игровых миров. К ним можно отнести как миры **Eberron** и **Runepunk** (среди настольно-ролевых), так и вселенные **Torchlight**, **Warcraft** и **Bastion** (среди компьютерных). Тем не менее, эти материалы несложно адаптировать под свои нужды.

Что внутри?

Для простоты понимания мы разбили дополнение на несколько разделов, в которых собрали все нововведения. Кратко познакомимся с ними:

В разделе *«Метод проб и ошибок»* вы найдёте ситуативные правила для безумной науки; именно здесь содержится информация о том, как сделать её ещё лучше и ещё безумнее.

«Техническое образование» содержит небольшой список черт, которые открывают перед персонажем новые возможности.

С помощью *«Колдовской науки»* ваш персонаж сможет изучать новые сверхъестественные силы, а также собирать устройства на их основе.

«Каталог Консорциума» — это небольшая техномагическая сокровищница, здесь представлено всё разнообразие техномагических изобретений.

Раздел *«Люди и машины»* посвящён разнообразнейшим противникам, а также включает в себя наработки по возможному сюжету.

Последний раздел, *«Приложения»*, включает в себя дополнительные материалы: несколько правил и адаптаций для игрового мира **«Deadlands: Мёртвые земли»**, приключение-зарисовку и небольшой генератор названий для устройств безумной науки.

Итак, друзья, ключ на старт!

МЕТОД ПРОБ И ОШИБОК

Секрет инфузий

«Секрет инфузий» — ситуативное правило, которое связывает аспекты с ***мистическим даром (безумная наука)***. Подробнее об ***аспектах*** вы можете прочесть в пятой главе «Дневника авантюриста».

Аспекты в колбах

Безумные учёные хранят аспекты в особых колбах, которые называются инфузиями (на самом деле, это не обязательно именно колбы — они могут иметь вид особых рунных камешков, мелких кристаллов и т.д., в общем, на ваш вкус). Инфузия — это специальный заряд, который содержит в себе энергию какого-то определённого аспекта, например, ***огня*** или ***электричества***. Они устроены так, что могут взаимодействовать с изобретениями безумного учёного. Во время сотворения силы (но перед проверкой навыка) персонаж может заявить использование инфузии, которая есть у него в инвентаре. Техномаг заряжает своё устройство энергией выбранного аспекта и активирует его. Использование инфузии — свободное действие (но чтобы достать предмет, необходимо потратить действие). При успехе сила считается сотворённой с применением выбранного аспекта. Инфузия расходуется как при успехе, так и при провале.

Чтобы доставать инфузии свободным действием, персонажу необходимо либо взять черту ***быстрая реакция***, либо экипировать разгрузочный пояс.

*Изобретатель Вейлон хочет зарядить свой Стихийный излучатель (устройство с силой **стрела**) инфузией с аспектом **огонь**. Для этого он использует подготовленную инфузию свободным действием и активирует излучатель. Инфузия считается потраченной вне зависимости от результата, однако при успехе её эффект распространится на все три выпущенные **стрелы** за одно применение.*

Начальные инфузии: в начале игры (при создании персонажа и закупке стартового снаряжения) техномаг может выбрать инфузии с любыми аспектами, но количество инфузий не должно превышать 2 + ½ ***смекалки***.

*Вейлон с его **смекалкой** d8 получает на старте 6 инфузий, из которых он выбирает три огненных, одну ледяную и две электрических.*

А ещё...?

Не бойтесь израсходовать свои начальные инфузии. Безумные учёные могут покупать, находить и творить их самостоятельно:

† **Покупка:** цена одной инфузии на магическом рынке составляет около $25.

† **Находка:** инфузии можно найти в какой-нибудь древней магической мастерской или лаборатории. Кроме того, комплект инфузий вполне сгодится как награда за успешное выполнение задания.

† **Сотворение:** в некоторых случаях безумный учёный может создать инфузию самостоятельно, затратив немного времени (около 10 минут) и магической силы. Обычно такие случаи подчёркиваются ведущим: например, можно использовать эссенцию поверженного элементаля. Чтобы создать инфузию, техномаг должен потратить 1 ***пункт силы*** с какого-либо своего устройства.

Принцип действия

«Принцип действия» — ситуативное правило, которое добавляет различия в сами изобретения ***безумной науки***. Одна и та же сила, воплощённая с помощью парового механизма или электрогенератора, будет обладать разными свойствами.

Источник силы

Техномаги, которые провели много времени за исследованиями принципов действия, вывели несколько источников силы для своих изобретений: эфирный приёмник, электрогенератор, световые батареи, заводной механизм и паромашина. У каждого источника есть свои преимущества и недостатки, которые выделяют его на фоне остальных. Что-то надёжное, что-то дорогое, что-то взрывоопасное.

Когда персонаж берёт себе черту ***новая сила***, он может применить один из нижеперечисленных принципов действия к своему новому изобретению. Точно также можно брать их для сил, которые персонаж получает вместе с ***чертой мистический дар (безумная наука)***.

Эфирный приёмник

Изобретение безумного учёного работает без изменений. Приёмник аккумулирует энергию мирового эфира, восполняя ***пункты силы*** обычным образом. Все устройства техномага по умолчанию считаются эфирными приёмниками.

Электрогенератор

Изобретение техномага работает при помощи особых батарей. Устройство не восстанавливает ***пункты силы*** обычным образом (то есть со временем). Вместо этого персонаж должен заряжать изобретение с помощью батарей. Ёмкость обычной батареи — 10 ПС и цена её составляет около $50 (полное описание смотрите в разделе «Каталог Консорциума»). Зарядка электрогенератора занимает действие.

Батарею невозможно разрядить частично — у неё либо полный заряд, либо нулевой. Даже если вы пытаетесь батарейкой пополнить электрогенератор, в котором не хватает только 5 ***пунктов силы***, то оставшиеся ***пункты силы*** пропадут втуне. Использованные батареи можно смело выбрасывать на свалку.

Световые батареи

Изобретение техномага — сложный оптический прибор, состоящий из зеркал и линз, которые фокусируют свет для работы. Устройство не имеет ***пунктов силы***, а значит работает по правилам «Без пунктов силы» (четвёртая глава «Дневника авантюриста») с некоторыми изменениями. Световые батареи зависят от освещения: персонаж, использующий это устройство, получает штраф –1 на соответствующую проверку навыка в сумерках и –2 — в темноте. При кромешном мраке изобретение работать не будет. Помните, что источником освещения не обязательно должно быть солнце, достаточно света факела.

Заводной механизм

Устройства этого типа работают на механизме, который необходимо постоянно заводить. ***Пункты силы*** у такого устройства в два раза меньше максимума (то есть изобретение будет иметь 5 ***пунктов силы*** с самого начала и 7 пунктов, если персонаж в дальнейшем возьмёт черту ***пункты силы***). Кроме того, устройство не восстанавливает ***пункты силы*** самостоятельно — техномаг должен тратить минуту за каждый ***пункт***

силы, чтобы завести механизм вручную и восполнить тем самым его запас ***пунктов силы***. Если изобретателя прервали, то в устройстве остаётся столько ***пунктов силы***, на сколько он успел завести.

Вдобавок ко всему, если в устройстве не хватает нескольких ***пунктов силы*** для сотворения силы (скажем, в Механическом сердце с силой ***исцеление*** осталось 2 пункта, а для сотворения требуется 3), то безумный учёный всё же может попытаться использовать своё изобретение со штрафом, равном количеству недостающих пунктов (в нашем случае –1). Но за такую возможность придётся платить — при провале устройство заклинивает. Изобретение можно привести в рабочее состояние, совершив проверку ***ремонта*** со штрафом –1 за каждый ранг силы. Это занимает минуту в случае успеха и полминуты при подъёме. Это свойство нельзя применять, если в запасе 0 ***пунктов силы.***

Паромашина

Такое изобретение работает при помощи пара и давления. Главное отличие паромашин заключается в том, что они используют единый запас ***пунктов силы***. Такие устройства не автономны, а работают только при помощи специальной канистры. Хорошие новости: канистра имеет запас в 20 ***пунктов силы***, обладает высокой прочностью (***стойкость*** 9), может запитывать сразу несколько изобретений и почти ничего не стоит (рыночная цена — $10). Плохие новости: канистра весьма тяжёлая (10 кг), подаёт топливо в устройства по шлангам (их длина равна 12 метрам) и её могут взорвать. Подробнее о канистре вы можете прочесть чуть дальше в разделе «Каталог Консорциума».

Сами же паромашины обладают ещё одним свойством: в свой ход техномаг может повысить давление пара в своём изобретении, и вместо силы устройства он может объявить силу ***поток*** с аспектом ***огонь/жар***. Проще говоря, безумный учёный получает ещё одну силу, которую может сотворить с любого парового устройства.

А что в конце?

Принцип действия — одно из самых неоднозначных, но, безусловно, самых интересных игровых правил. По первому прочтению вас может оттолкнуть излишнее разнообразие. Мы советуем не использовать все принципы сразу (особенно вкупе с другими правилами), лучше остановиться на том, который больше всего приглянулся. Если в процессе игры он вам категорически не понравится, то не стесняйтесь заменить его и попробовать что-нибудь ещё. Просто обговорите этот момент с ведущим.

И ещё — принципы действия, конечно, основываются на каких-то (безусловно, недостоверных) разделах науки, но вы легко можете изменить некоторое описание и условия работы. Вам понравились световые батареи, но действие вашей игры происходит в глубоких подземельях? Отлично, подберите более подходящее условие: может это будет свет магических кристаллов и грибов? Или батареи работают на особом газе, который неравномерно распределён в подземелье? Не бойтесь экспериментировать, в конце-концов, это же безумная наука!

Работа в мастерской

«Прогресс в мастерской» — ситуативное правило, которое добавляет такой важный для любого изобретателя элемент как мастерскую. Отныне персонаж может проводить исследования, создавать новые устройства и шлифовать до совершенства старые.

Основы конструктора

Изобретения техномага — это способ его самовыражения. Как художнику необходимы холст, кисти и краски, так и изобретателю нужны инструменты, чертежи и рабочее место. Мастерская и есть такое место, где безумный учёный может проводить свободное от приключений время в поисках новых гениальных идей, чтобы затем воплотить их в жизнь.

Мастерская сама по себе является конструктором, который состоит из деталей-модулей. Каждый из таких модулей предоставляет техномагу разные преимущества — так, например, ***искусственный интеллект*** может накапливать знания, а ***система двигателей*** добавляет мобильности. Если вы используете это правило игрового мира, то ваш персонаж уже начинает с ***базовым ядром*** (см. ниже).

Однако не всё так безоблачно. Во-первых, подобные пристройки имеют свою рыночную цену. Вышеупомянутый ***искусственный интеллект*** обойдётся вам в $600 за первый уровень и ещё $400 — за второй. Кроме того, покупка и установка модуля занимает как минимум несколько часов. Но, конечно же, персонаж может получить его и другим образом (к слову, не всегда законным): например, найти в древних магических руинах или получить в качестве награды от Гильдии механиков.

Теперь во-вторых: персонаж должен платить небольшую сумму за использование мастерской. Может быть, он арендует её у владельца. Может быть, он сам хозяин, но должен следить за энергопитанием. В любом случае, мастерская не будет функционировать, если за неё не платят. Цена небольшая — всего $250 в месяц. К тому же, если у персонажа есть черта ***богатство*** или ***аристократ***, то платить ему не нужно, мастерская так или иначе уже ему принадлежит.

И третье — обсудите концепцию вашей мастерской с ведущим. Небольшая лаборатория с множеством реторт и колб? Сборочный цех на каком-нибудь заводе? Несколько полусломанных станков, которые герой гордо зовёт мастерской? В описании модуля обычно приводится его внешний вид по умолчанию, но, конечно, вы можете заменить его и своим.

Базовое ядро

Базовое ядро — небольшая комната с рабочим столом, необходимыми инструментами, техномагическими устройствами и чертежами. Генератором силы служит сияющее поле неизвестного происхождения в подвальных помещениях.

Базовое ядро — начальный модуль любой мастерской. Именно с его помощью изобретатель начинает свой творческий процесс, и именно ***базовое ядро*** позволяет в дальнейшем «наслаивать» новые модули. Ядро выполняет две важные роли: генератора силы и рабочего верстака.

† **Генератор силы:** ядро способно аккумулировать внешнюю энергию мирового эфира. Это значит, что оно обладает своим запасом ***пунктов силы***, которые персонаж может тратить на восстановление энергии собственных изобретений или же во время

работы на верстаке. Начальный запас генератора равен 10. ***Пункты силы*** ядра восстанавливаются как обычно, по 1 пункту в час.

† **Рабочий верстак:** персонаж может использовать свою мастерскую по назначению — создавать новые устройства или улучшать старые. Стоит помнить, что за верстаком персонаж обладает нужными инструментами, а потому не получает штраф за их отсутствие.

Когда изобретатель начинает работать над новым предметом или приступает к очередному исследованию, то он должен сообщить ведущему, чего хочет достичь. Тот ответит: «Да, попробуй, но…» и добавит несколько пунктов из этого:

- потребуется успешная проверка навыка, а может быть и ***вызов судьбе*** (при провале изобретатель теряет материалы, время и/или прочие ресурсы);
- придётся потратится на материалы (50-75% от рыночной цены предмета);
- это займёт несколько минут/часов/дней/месяцев;
- придётся спросить совета у более опытного учёного;
- конечный вариант будет одноразовым или непродолжительным (стандартное время работы сокращается вдвое);
- прежде предмет необходимо зарядить (придётся потратить ***пункты силы***, обычно 1/20 от стоимости предмета);
- итоговый вариант получится неоптимальным (ремонт такого устройства занимает в два раза больше времени);
- необходимо прежде установить особый модуль для мастерской;
- персонаж (и, что скорее всего, его друзья) привлечёт ненужное внимание/подставится под удар/столкнётся с опасностью;

- устройство получится нестабильным (если на игральной кости, соответствующей параметру, выпадет 1, то предмет сломается);
- понадобится специальный предмет, а может быть и не один;
- предмет не будет соответствовать ожиданиям (характеристики у предмета получатся хуже, чем планировалось).

Безумный учёный, насколько бы безумным он ни был, не сможет собрать Экскалибур или атомный крейсер, и об этом стоит помнить. Однако он может попытаться сделать, например, хорошую копию, чтобы выдать подделку за легендарный клинок. Или, в случае крейсера, просто собрать корабль на тяге. Вопрос в том, как много ресурсов для этого потребуется.

Заряд поля

Цена: *$500/$500*

Силовое поле базового ядра становится устойчивее, теперь при меньших затратах оно производит больше энергии.

Свойства: как черта ***пункты силы***.

Заряд поля — модуль, который увеличивает запас энергии ***базового ядра***. Он имеет две ступени развития, каждая из которых повышает предел на 5 ***пунктов силы***.

Система двигателей

Цена: *$750/$500*

Мастерская получает преимущество в виде двигателей, которые активируются с помощью силового поля. Теперь мастерская больше всего напоминает крытую самоходную платформу-трейлер.

Свойства: ПС 6 (Уск 2)/ ПС 10 (Уск 5)

Мечта тех изобретаталей, которым не сидится на месте. Этот модуль позволяет раз и навсегда избавиться от привязки к месту и путешествовать вместе с необходимым оборудованием. Разумеется, такая повозка может добавить лишних трудностей — например, в случае встречи с бандитами или дикими зверями. Что уж говорить о каньонах и пещерах. Однако вполне можно переехать из одного поселения в другое вместе с каким-нибудь караваном.

Рабочие руки

Цена: *$600/$400/$750*

Несколько подвижных механических конечностей, которые заколдованы техномагом для выполнения несложной работы. Они занимаются одной деталью, пока изобретатель работает над другой.

Свойства: Помощник, который может принимать участие в совместных проверках с собственным навыком ***ремонта***.

- **I ступень:** значение навыка ***ремонт*** d6.
- **II ступень:** значение навыка ***ремонт*** увеличивается до d8+2.
- **III ступень:** значение навыка не изменяется, но теперь модуль совершает проверку ***ремонта*** с диким кубиком, а персонаж может тратить свои фишки, чтобы перебрасывать её результат.

Хорошие работники всегда в цене. И нет работника лучше, чем тот, который собран своими руками! Этот модуль может принимать участие в совместных проверках, чтобы помогать безумному учёному. Это распространяется на любые проверки ***ремонта***, совершённые в мастерской, будь то починка устройств ***безумной науки*** или сборка чего-то нового с помощью рабочего верстака.

Медицинское оборудование

Цена: *$400*

Гибкая раскладная кровать, медицинские приборы и лекарственные препараты.

Свойства: В мастерской персонаж не получает штраф за отсутствие материалов, а естественное выздоровление протекает в условиях, аналогичных простому медицинскому уходу (без преимуществ и штрафов).

Медицинское оборудование — модуль специального назначения, который является аналогом аптечки с препаратами первой помощи. Мало кто из техномагов в состоянии вылечить больного, однако сам зачастую оказывается на больничной койке в следствие экспериментов.

Автономная система

Цена: *$1000*

Особые схемы, на которых записаны команды выполнения. Они загружаются в базовое ядро и позволяют мастерской работать автономно.

Автономная система — особый модуль, который активирует мастерскую. Теперь, в отсутствие техномага, она в состоянии поддерживать процесс работы самостоятельно. Но изобретатель обязан сначала выполнить все необходимые условия, например, потратить ***пункты силы*** или закупить материалы. После этого мастерская завершает изделие без участия самого техномага. В связи с автоматической работой, ведущий может накладывать дополнительные условия, например, увеличить время производства.

Искусственный интеллект (ИскИн)

Цена: *$600/$400/$750*

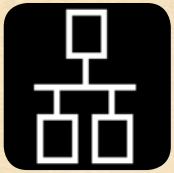
Этот модуль выглядит как большой шкаф с разными книгами. Он является частью специального механизма в форме головы, способного общаться, анализировать информацию и запоминать данные.

Свойства: Персонаж устанавливает интеллектуальную систему, которая способно анализировать данные и запоминать множество информации. Когда техномаг устанавливает в свою мастерскую ***ИскИн***, он должен выбрать некоторую область знаний. Отныне система может совершать проверки ***знания*** в этой области:

- **I ступень:** значение навыка ***знание (выбранная область)*** d6.
- **II ступень:** значение навыка ***знание*** становится d8+2.
- **III ступень:** значение не меняется, но теперь модуль всегда совершает проверки знания с диким кубиком. Кроме того, ИскИн не испытывает штрафа –2 за проверки ***знания*** в любых других областях (значение его навыка будет равно d4).

Искусственный интеллект — мечта многих безумных учёных. Дело в том, что изобретатели зачастую проводят дни и недели в своих мастерских, не выходя на белый свет. ИскИн может быть не только ценным советчиком в какой-либо области (обычно техномаги выбирают ***знание (физика***) или ***знание (химия)***), но и просто приятным собеседником. К слову, о происхождении ИскИнов ходят самые разнообразные слухи — не забудьте обсудить его вместе с ведущим.

*Изобретатель Вейлон обладает достаточно большой суммой денег в $3000. Он получает на старте **базовое ядро** своей мастерской. Во-первых, изобретатель нуждается в хорошем помощнике ($1000 за **рабочие руки** первой и второй ступени), а во-вторых, ещё больше он нуждается в искусственном друге (ещё $1000 за **искусственный интеллект** первой и второй ступени). У Вейлона осталось $1000, из которых он потратит ещё $400 на **медицинский модуль**, а оставшиеся деньги пока отложит. В итоге у него получилась весьма впечатляющая мастерская, в которой учёный может проводить свои исследования.*



Дерево технологий для мастерской изобретателя

Искусственный интеллект III

Искусственный интеллект II

Искусственный интеллект I

Рабочие руки III

Рабочие руки II

Рабочие руки I

Заряд поля II

Система двигателей II

Заряд поля I

Система двигателей I

Базовое ядро

Медицинское оборудование

Автономная система

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

В разделе «Техническое образование» мы собрали несколько черт для персонажей-изобретателей. Большая часть из них применима только к вышеприведённым правилам, например, к инфузиям или принципам действия. Смотрите графу «правило игрового мира» в описании черты.

Изобретатель+

Требования: *дикая карта, закалённый, изобретатель, смекалка d10+, безумная наука d10+*

Персонаж освоил искусство импровизации. Теперь он может собирать свои чудеса техники буквально на ходу.

Эта черта расширяет аналогичную из «Дневника авантюриста». Отныне персонаж может создавать дополнительное устройство безумной науки в ранге ***закалённый*** и ещё одно — в ранге ***ветеран***. Для создания каждого такого изобретения требуется также потратить фишку. Время сборки, количество ***пунктов силы*** и прочие правила работают так же, как и в черте ***изобретатель***. Безумный учёный может пользоваться устройствами, пока они не сломаются, потеряются или не исчерпают запас ***пунктов силы***, но потраченные фишки в таком случае не возвращаются. Всего изобретатель может иметь не больше двух дополнительных устройств.

Устройства, созданные с помощью черт ***изобретатель*** и ***изобретатель+*** обладают собственным принципом действия, поэтому соответствующее правило для них неприменимо. Однако они вполне могут использовать инфузии.

Вейлон обладает чертами ***изобретатель*** *и* ***изобретатель+****. Перед важным и ответственным сражением он решает сотворить ещё несколько устройств безумной науки, чтобы раздать их своим союзникам. Максимальный предел его* ***пунктов силы*** *равен 20, а ранг персонажа сейчас* ***ветеран****. За черту* ***изобретатель*** *техномаг создаёт Генератор поля (сила* ***взрыв****) с 10* ***пунктами силы****. Теперь Вейлон решает сотворить ещё одно устройство: он тратит фишку и на коленке собирает Распылитель (сила* ***сон****) с 10* ***пунктами силы****. Третьим устройством он создаёт Изумрудный ключ (сила* ***проворство****), также с 10* ***пунктами силы****. Теперь у изобретателя осталась всего одна фишка, но зато его союзники будут при оружии. Вейлон не сможет создать новое устройство с помощью этих черт, пока старые не сломаются или пока в них не закончатся* ***пункты силы****.*

Кроме того, если бы Вейлон был персонажем ранга ***закалённый****, то он смог бы создать дополнительно только Распылитель или Изумрудный ключ.*

Опытный техномаг

Правило игрового мира: *секрет инфузии*

Требования: *закалённый, мистический дар (безумная наука), смекалка d8+, безумная наука d8+*

Безумный учёный овладел магическим секретом использования инфузий. Отныне они не расходуются при провале соответствующей проверки навыка для сотворения силы (за исключением 1 на основной игральной

кости и критического провала — в таком случае, увы, инфузию придётся списать). Кроме того, когда персонаж самостоятельно творит инфузии, то за 1 ***пункт силы*** он создаёт две инфузии, а не одну, как обычно.

Антинаучный метод

Правило игрового мира: *принцип действия*
Требования: *закалённый, мистический дар (безумная наука), смекалка d10+, безумная наука d8+, ремонт d8+,*

Не зря безумных учёных так называют — они не читают инструкции, не соблюдают технику безопасности и постоянно работают со взрывными устройствами. Обычно ни к чему хорошему это не приводит, но вашему персонажу повезло — используя совершенно антинаучный подход, он открывает новые возможности в работе механизмов с разными принципами действия. Выберите одно из перечисленного ниже:

Обратный ток: персонаж открыл новый способ использования электрических батарей. Если вас не устраивает результат проверки ***безумной науки***, то вы можете потратить энергобатарею из своего запаса свободным действием, чтобы повторить проверку. Вы должны принять второй результат, даже если он хуже первого. Эту особенность нельзя применять чаще, чем раз в раунд. Кроме того, используя отныне электрогенератор, вы всегда можете применять аспект ***электричество***.

Вогнутые зеркала: герой научился перенастраивать зеркала и линзы в своих устройствах. Если персонаж не двигается в свой ход и находится при нормальном освещении (без штрафов), то он может выполнить манёвр ***концентрации*** в качестве свободного действия (см. «Без пунктов силы» четвёртую главу в «Дневнике авантюриста»). Также, используя отныне световые батареи, вы всегда можете применять аспект ***свет***.

Сухой пар: изобретатель нашёл новый способ работы паромашин — с помощью сухого пара он резко повышает давление, вызывая пресыщение. В свой ход персонаж может объявить перегрузку своей любой паромашины. Это позволяет безумному учёному сотворить силу соответствующего устройства свободным действием с подъёмом (результат встречной проверки равен 8). В результате такой перегрузки устройство взрывается (см. таблицу неполадок в пятой главе «Дневника авантюриста»), а сам техномаг оказывается в ***шоке***. На починку

устройства уйдёт не меньше 20 минут. В дополнение, используя отныне паромашину, вы всегда можете применять аспект ***жар***.

Против часовой стрелки: безумный учёный изобрёл способ экономить энергию устройств, используя обратный ход шестерёнок. Отныне вы не тратите ***пункты силы***, если проваливаете соответствующую проверку навыка при сотворении силы с помощью заводного механизма.

Вы можете брать эту черту несколько раз, каждый раз выбирая новый принцип действия.

Хозяин мастерской

Правило игрового мира: *мастерская*
Требования: *новичок, мистический дар (безумная наука), безумная наука d8+, смекалка d8+, ремонт d8+*
Требования (альтернативные): *новичок, аристократ или богатство, смекалка d8+*

Персонаж является владельцем собственной мастерской. Может быть, она досталась ему в наследство от главного инженера или от родителей. Может быть, он приобрёл её на собственные деньги. Может быть, он отыскал её в древней подземной лаборатории. В любом случае, отныне герой владеет мастерской, что означает следующее:

- персонаж не вносит еженедельную плату за пользование мастерской;
- изобретатель получает ***базовое ядро*** и $1000, которые может потратить только на закупку модулей.

КОЛДОВСКАЯ НАУКА

В разделе «Колдовская наука» мы подробнее остановимся на описании новых сверхъестественных сил, которые доступны безумным учёным. Работают они по стандартным правилам: изобретатели, как обычно, выбирают черту ***новая сила*** для изучения силы и сборки устройства, а затем применяют соответствующий навык ***безумной науки***. В случае атакующих или зональных сил используется, соответственно, проверки ***стрельбы*** или ***метания***. Если у вас есть интересная идея, как привязать то или иное устройство к навыку, то обсудите её с ведущим.

Разумеется, вы можете использовать описанные ниже силы для любого ***мистического дара***, если сочтёте их подходящими.

Активация

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *особое*
Дистанция: *смекалка*
Длительность: *мгновенно*
Аспекты: *призрачная рука, демон техники*

Эта сила позволяет заклинателю управлять различными механизмами и устройствами на расстоянии.

Техномаг фокусирует силу на активации механизма. В случае успеха он «включает» устройство: арбалет выстреливает, рычаг опускается, а ключ в замке проворачивается. Сила позволяет воздействовать на механизмы так, будто к ним была применено физическое усилие. Таким образом, этим заклинанием, например, нельзя открыть замок без ключа. Кроме того, более сложные

и тяжёлые механизмы требуют дополнительных затрат ***пунктов силы*** (смотри таблицу ниже).

Тип предмета	Цена
Простой/маленький (механические часы, ключ в замке)	1 ПС
Небольшое/боевое (пистолет, арбалет,- выкидной нож)	2 ПС
Безумная наука (любое устройство)	3 ПС
Сложное/большое (массивный рычаг, небольшая баллиста)	4 ПС
Транспорт/массивное (геликоптер)	5 ПС

Анализ противника

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *1*
Дистанция: *смекалка х2*
Длительность: *3 (1/раунд)*
Аспекты: *потаённое знание, механический анализатор*

Предупреждён — значит вооружён! Многие заклинатели предпочитают сперва как следует изучить своего врага, прежде чем переходить к активным действиям.

Персонаж совершает проверку сверхъестественного навыка против ***характера*** цели. В случае успеха, герой получает +1 ко всем проверкам, связанным с этой целью (будь то новое заклинание или атака). При подъёме преимущество увеличивается до +2.

†Свойства (1): колдун также может потратить дополнительный ***пункт силы***, чтобы заклинание, в случае успеха, раскрыло одну ***уязвимость, слабость*** или ***иммунитет*** существа (если таковые есть). В случае подъёма маг узнаёт два свойства, а не одно. Однако не все способности можно раскрыть таким образом (например, с помощью этой силы нельзя узнать сюжетные уязвимости). В таком случае последнее слово остаётся за ведущим.

Гарпун

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *смекалка х2*
Длительность: *мгновенно*
Аспекты: *силовой гарпун, теневая цепь.*

Гарпун — ещё один способ контролировать поле боя. Заклинатель создаёт силовое копьё, которое может вонзиться как в каменную стену, так и в живое существо. При успешном применении ***гарпун*** связывает цель и заклинателя по прямой. При подъёме колдун может сам выбирать путь ***гарпуна***. Это позволяет, например, атаковать противника из-за угла. Заклинатель выбирает один из двух методов применения:

Подтянуть колдуна: если ***гарпун*** вонзается в каменную стену, увесистый валун или огромное дерево, то колдун может сам подтянуться на дистанцию силы. Объект должен весить не меньше, чем заклинатель. Если на пути встречается препятствие, то маг совершает проверку ***ловкости***, иначе получит 2d6 урона. Если

проверка сверхъестественного навыка была совершена с подъёмом, то эта проверка ***ловкости*** автоматически считается успешной.

Подтянуть цель: если ***гарпун*** вонзается в небольшой камень, оружие или даже человека, то заклинатель может подтянуть его к себе. При этом вес цели не должен превышать полутора сотен килограмм (обычно это размер +1). Живая цель может сделать встречную проверку ***силы*** против проверки сверхъестественного навыка мага, чтобы удержаться на месте. То же самое верно и для предмета в руке — владелец точно также кидает проверку ***силы***. В противном случае маг подтаскивает жертву в смежную с ним клетку. Заклинатель также может тащить цель через препятствие. В таком случае жертва должна совершить проверку ***ловкости*** (со штрафом –2, если ***гарпун*** был сотворён с подъёмом) или получит 2d6 урона.

Кошмар

Ранг: *ветеран*
Пункты силы: *5*
Дистанция: *характер*
Длительность: *мгновенно*
Аспекты: *психические волны, пугающий монстр*

Заклинатель создаёт невероятно реалистичную иллюзию ***кошмара***. Жертва видит свои самые худшие страхи. Бешеный стук сердца предзнаменует близкую смерть. Цель должна совершить встречную проверку ***храбрости*** против сверхъестественного навыка. Жертва получает соответствующие штрафы, если обладет изъянами вроде ***боязни***. При провале у цели случается сердечный приступ (см. четвёртую главу в «Дневнике авантюриста»).

Наблюдатель

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *особое*
Дистанция: *особая*
Длительность: *особая*
Аспекты: *эфирный глаз неизвестного существа*

Наблюдатель — универсальное и очень полезное заклинание для путешественников и шпионов. Оно призывает глаз жуткого вида размером с яблоко. С помощью этого глаза заклинатель способен видеть больше обычного. ***Наблюдатель*** эфирен и не может взаимодействовать с физическими предметами, однако он имеет собственные свойства (см. ниже). Радиус видимости парящего ока равен 12 клеткам (24 при подъёме). Наблюдателя можно рассеять (используя соответствующую силу) или уничтожить магическим образом (он имеет ***стойкость*** 4), если он был обнаружен.

Существует два способа использования этой силы:

Статичный наблюдатель: такой метод применяется для ночных стоянок или охраны. Наблюдателя размещают в нужном месте, после чего он сливается с окружающей обстановкой (он совершает свою проверку ***маскировки***). По некоторому условию (в радиус наблюдения вошёл посторонний, использовалась магия или что-то ещё, задаётся магом) в пределах видимости наблюдатель отправляет сигнал колдуну (если тот спал, то сразу же просыпается). Если противник двигается бесшумно или маскируется под союзника, то глаз совершает проверку ***внимания***. Значения навыков ***маскировки*** и ***внимания*** наблюдателя зависят от ранга мага (см. графу «навыки» в таблице ниже). Каждый следующий ранг наблюдателя включает свойства прошлых рангов.

Базовая длительность равна часу и требует одного ***пункта силы*** за каждый дополнительный час. Наблюдатель исчезнет, если маг выйдет за радиус видимости.

†Дополнительные глаза (2+): заклинатель может вызвать до 5 дополнительных статичных наблюдателей, заплатив соответствующее количество ***пунктов силы*** (и не забудьте о цене за поддержание силы). Глаза можно зачаровать на различные условия, на которые они будут реагировать.

Ранг	Цена	Навыки	Свойства
Новичок	2 ПС	Оба d6	Обычное зрение
Закалённый	3 ПС	Оба d8	Ночное зрение
Ветеран	4 ПС	Оба d10	Тепловое зрение, Чувство магии d6
Герой	5 ПС	Оба d12	Чувство жизни, Чувство магии d8, Нельзя рассеять

Парящее око: этот способ используется многими колдунами для разведки местности или шпионажа. Парящее око появляется рядом с магом и маскируется под окружающую среду (для этого совершается проверка ***маскировки***). Во время действия силы колдун видит то же, что и призванный глаз. Значения навыков ***маскировка*** и ***внимание*** зависят от ранга заклинателя и указаны в таблице ниже.

Базовая длительность равна 10 минутам и требует двух ***пунктов силы*** за каждые дополнительные 10 минут концентрации. Дальность парящего ока равна 250 метрам на ранге ***новичок***, и она удваивается за каждый ранг свыше.

†Дополнительные глаза (2+): заклинатель может вызвать один парящий глаз за каждый ранг.

Ранг	Цена	Навыки	Свойства
Новичок	2 ПС	Оба d6	Обычное зрение
Закалённый	3 ПС	Оба d8	Ночное зрение
Ветеран	4 ПС	Оба d8	Появление слуха, Чувство магии d6
Герой	5 ПС	Оба d10	Чувство жизни, Чувство магии d8

Разряд

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *6 (особая)*
Длительность: *мгновенно*
Аспекты: *цепная молния, направленные выстрелы*

Разряд — это хороший выбор для тех заклинателей, которые предпочитают ударной силе точность и аккуратность. В отличие от большинства зональных сил, которые не щадят ни друзей, ни врагов, ***разряд*** полностью управляем.

Перед сотворением силы персонаж выбирает зональный путь, который станет областью действия силы. В запасе заклинатель имеет 6 «клеток», которые он может выбирать. Первая клетка пути должна начинаться в смежной с заклинателем клетке. Каждая последующая должна быть смежна с любой из уже установленных (смежный угол не в счёт). Эта схема позволяет заклинателю выбирать область действия силы так, чтобы не задеть своих союзников. Если вы не используете расчерченное поле и миниатюры, то сила всегда задевает 1d4+1 противников.

Жертвы в выбранной области должны сделать встречную проверку ***ловкости*** против сверхъестественного навыка колдуна, иначе они получат 2d8 урона.

†Дополнительные клетки (1-3): персонаж может потратить дополнительные ***пункты силы***, чтобы увеличить запас пути. За каждый дополнительный ***пункт силы*** запас

увеличивается на 2. На усиление можно потратить максимум 3 пункта.

Починка/Поломка

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *особое*
Дистанция: *касание*
Длительность: *мгновенно*
Аспекты: *техномагия, реструктуризация*

Починка/поломка — универсальная вспомогательная сила, без которой не обходится ни одно серьёзное исследование. Она позволяет как исправить последствия неполадок, так и отправить в утиль непослушного голема.

Починка: сила частично восстанавливает структуру выбранного механизма. Она позволяет изобретателю после поломки собрать заново небольшой предмет, отремонтировать голема или даже привести какой-либо транспорт в порядок. Всё зависит от типа применения. Если заклинатель применит её к небольшому предмету, обычная починка которого занимает не больше часа (скажем, заклинивший пистолет), то сила при успехе восстанавливает устройство за одно действие. Если техномаг таким образом чинит существо (скажем, голема со свойством ***механизм***), то сила работает как заклинание ***исцеление,*** излечивая одно ***ранение*** при успехе и два при подъёме (штраф за ***ранения*** цели не учитывается). В третьем случае, если изобретатель применяет эту силу к транспорту или к устройству, на починку которого требуется больше часа, то заклинание восстанавливает одно ***«ранение»*** транспорта (или приводит в порядок устройство) за 10 минут. Такое применение расходует 3 ***пункта силы***.

Поломка: техномаг фокусирует силу на поломке механизма. В случае успеха он выводит устройство из строя: заклинивает пистолет, останавливаются часы или глохнет мотор. Если сила была наложена на включённое устройство (скажем, на изобретение безумной науки с активированной силой ***щит***), то оно также перестаёт работать. Вновь запустить механизм можно с помощью успешной проверки ***ремонта*** (со штрафом –2, если сила была сотворена с подъёмом), потратив действие. Цена сотворения зависит от типа предмета (см. таблицу ниже):

Тип предмета	Цена
Простой/маленький (механические часы, ключ в замке)	1 ПС
Небольшое/боевое (пистолет, арбалет,- выкидной нож)	2 ПС
Безумная наука (любое устройство)	3 ПС
Сложное/большое (массивный рычаг, небольшая баллиста)	4 ПС
Транспорт/массивное (геликоптер)	5 ПС

Психометрия

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *касание*
Длительность: *мгновенно*
Аспекты: *техномагические руны, изучение модуля памяти*

Одни заклинатели читают мысли живых созданий, а другие сканируют механизмы. ***Психометрия*** позволяет персонажу изучить ауру предмета, чтобы получить ответы на свои вопросы. В случае успеха заклинатель задаёт один вопрос, связанный с предметом При подъёме можно задать ещё один вопрос (дополнительные подъёмы ничего не дадут). Ведущий вправе отвечать образами, описаниями или как ему угодно, но ответ должен быть правдивым.

Скачок

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *6 клеток*
Длительность: *мгновенно*
Аспекты: *квантовый прыжок, быстрое перемещение, проход между мирами*

Скачок — упрощённый вариант силы ***телепортация***. Он идеально подходит для заклинателей, желающих быстро исчезнуть за угол или появиться за спиной у врага.

Правила ***скачка*** почти не отличаются от ***телепортации*** за исключением следующих мометов.

Во-первых, применение ***скачка*** — это действие движения. Это значит, что вы можете применять эту силу в свой ход только если вы не двигались (и наоборот — вы не можете заявлять двжение, если уже сотворили эту силу). Причём не важно, получили вы успех или провал — движение считается потраченным, но при провале герой оказывается в ***шоке.***

Во-вторых, телепортироваться с помощью скачка можно только в зоне видимости героя.

† Дальше! (1-3): персонаж может потратить от 1 до 3 ***пунктов силы***, чтобы увеличить дистанцию скачка, соответственно, ещё на 2-6 клеток (2 клетки за 1 ***пункт силы***).

Стазис

Ранг: *герой*
Пункты силы: *5*
Дистанция: *касание*
Длительность: *3*
Аспекты: *будка вне пространства и времени, купол из мировой материи*

Стазис — величайшее открытие в техномагическом мире за последнее время. Эта сила при успехе заключает заклинателя в стазисное поле. На три раунда (ни больше, ни меньше) персонаж теряет возможность хоть как-то взаимодействовать с миром. Герой не в состоянии предпринимать какие-либо действия, он словно «отключен» от окружения (пять чувств и ощущение времени тоже пропадают). С другой стороны, персонаж не может получить никакого вреда, он в принципе не является целью для любой силы или внешнего воздействия (например, его нельзя сдвинуть с места). В теории, эта сила должна спасти даже от магического катаклизма. Одно из самых популярных применение ***стазиса*** — это его сотворение в состоянии ***наготове***.

† Дополнительные цели (2 за каждую): заклинатель может обратить в состояние ***стазиса*** ещё до 5 согласных существ, если потратит дополнительные 2 ***пункта силы*** на каждого, помимо основной цели. Союзники должны находится в ***среднем шаблоне*** от цели заклинания.

† Применить к врагу: силу можно использовать и против врага, если выбрать только его в качестве основной цели (в этом случае сила должна быть сотворена без дополнительных целей!). В случае успеха, противник совершает проверку ***ловкости*** со штрафом –2, чтобы избежать воздействия силы (с –4, если сила была сотворена с подъёмом). Даже если жертва успешно уклонится от поля ***стазиса***, она всё равно получит уровень ***усталости*** на 10 минут — воздействие такой силы не проходит бесследно.

Трансмутация

Ранг: *Ветеран*
Пункты силы: *4*
Дистанция: *касание*
Длительность: *3 (1/раунд)*
Аспекты: *металлическое и шипастое тело, алхимическое усиление организма*

Трансмутация — боевая сила, способная превратить безумного учёного в настоящую

машину смерти! Тело цели трансформируется в голема, что даёт ему следующие преимущества:

- +2 к броне и +2 при попытке выйти из ***шока***;
- нет дополнительного урона от прицельных атак;
- не получает штрафы за ***ранения***;
- не подвержен воздействию болезней и ядов.

Кроме того, при сотворении силы персонаж может потратить ещё несколько ***пунктов силы***, чтобы получить от ***трансмутации*** дополнительные преимущества:

†Шипастый кулак (2-4): из руки заклинателя вырастает несколько длинных шипов. Персонаж считается вооружённым, а его атаки голыми руками наносят ***сила***+d6 урона (ББ 2). За удвоенную плату можно превратить обе руки.

†Стабилизатор (1): внутренний стабилизатор позволяет персонажу игнорировать штраф за неустойчивую поверхность.

†Устойчивость к элементам (1-2): особый состав покрытия позволяет игнорировать дополнительные эффекты за аспекты заклинаний, например, проводимость от ***электричества*** или коррозию от ***кислоты***. За удвоенную плату персонаж действует как будто под эффектом силы ***защита от окружающей среды***.

†Слой брони (2): слой брони становится толще и крепче! Заклинатель может игнорировать до 2 пунктов ББ оружия.

КАТАЛОГ КОНСОРЦИУМА

«Каталог Консорциума» — это список необычных техномагических предметов, которые вы можете использовать в своём мире. В «Сердце науки» такие вещицы производятся и продаются компанией, которая называется Консорциум (разумеется, в своём игровом мире вы можете сменить её название или вовсе исключить открытые продажи). Товары Консорциума достаточно разнообразны, поскольку компания хочет угодить своим покупателям. Для удобства они разбиты на две категории:

Расходуемые: эта категория включает в себя предметы, которые тратятся в результате их применения. Сюда входят техномагические инфузии, метательные гранаты и многое другое.

Устройства: в этой группе собраны механические приборы, являющиеся переделками обычных предметов, например, раскладной меч или разгрузочный пояс.

Особенные свойства

Некоторые предметы обладают рядом особенностей (их можно найти в столбце «свойства» в сводной таблице), например, **комплект** или **техномагия**. Ниже приведено описание всех этих качеств.

†**Комплект X:** некоторые предметы обычно продаются сразу по несколько штук в комплекте. Число X указывает их количество. Обратите внимание, что цена и вес в сводной таблице указаны для всего комплекта, а не для одной вещи. Разумеется, персонаж может приобрести и один предмет вне комплекта, но тогда не забудьте пересчитать цену и вес (который становится достаточно маленьким, чтобы его можно было просто положить в карман).

†**Метательное:** эту вещь можно метать, совершая проверку ***метания*** (правила по провалам применяются как обычно). Дистанция равна 3/6/12, если не указано обратного. Если персонаж кидает предмет себе под ноги, то проверка не требуется (но всё равно занимает действие). Кроме того, также возможен прыжок в укрытие, если не сказано обратного.

†**Скрытый X:** персонаж может спрятать этот предмет. Это встречная проверка ***маскировки*** с преимуществом X (если он указан) против проверки ***внимания***, которая совершается только в момент обыска.

†**Техномагия:** этот предмет является расходным материалом для изобретений ***безумной науки***.

†**Улучшение:** герой может использовать эту вещь, чтобы улучшить свойства своего снаряжения. В момент использования персонаж должен совершить проверку ***ловкости***: при провале он затратил действие, в случае успеха он обошёлся только свободным.

Расходуемые

Инфузия: магический заряд, помещённый в колбу и готовый к использованию устройствами безумной науки. Инфузии часто встречаются на магических рынках, перед опасным путешествием их зачастую покупают сразу с десяток. Как правило, одни аспекты распространены куда больше других. Например, легко найти ***лёд***, ***огонь*** или ***электричество***, но вот с ***некромантией*** могут возникнут проблемы (особенно если подобная школа магии находится вне закона).

Батарея: в батарее собран сгусток техномагической энергии, способный вернуть

электрогенератор изобретателя в рабочее состояние. Активация батареи занимает действие. Запас её энергии равен 10 ***пунктам силы*** — именно столько восстанавливает электрогенератор. Причём, если в нём не хватало до максимума всего 5 ***пунктов силы***, то батарея восстанавливает их, а остальные пропадают втуне.

Топливная канистра: тяжёлая канистра, обеспечивающая питание для паровых машин безумного учёного. Она обладает 20 ***пунктами силы*** (которые увеличиваются, если техномаг возьмёт черту ***пункты силы*** — это объясняется тем, что изобретатель получает навыки более экономного распределения топлива). Кроме того, в комплект входят несколько шлангов (каждый длиной в 12 метров), которые безумный учёный подсоединяет к своим паровым машинам. К сожалению, в бою противники могут попытаться вывести канистру из строя: атаки по ней совершаются со штрафом –2 за маленький размер, а ***стойкость*** равна 9 (смотри раздел «Сломать предмет» в третьей главе «Дневника авантюриста»). Если враги всё же привели канистру в негодность, то она взрывается, нанося всем существам в пределах ***среднего шаблона*** 2d6 урона (именно поэтому её не стоит таскать за спиной). Даже в случае взрыва канистры, топлива в паровых машинах остаётся ещё на одно применение, но не больше.

Светожезл: небольшой магический жезл с кристаллическим навершием. Освещает в пределах ***среднего*** или ***конусного шаблона***. Заряда хватает на 6 часов (оттого и продаётся в комплекте на 1 сутки). Включается и выключается свободным действием.

Алхимический огонь: особый состав, который взаимодействует с металлической поверхностью. Его можно применить к одному предмету холодного оружия, после чего тот получает преимущество — +d6 огненного урона (который тоже может взрываться). Цель, поражённая (как минимум, введённая в состояние ***шока***) таким оружием, имеет шанс возгорания. Эффект длится до конца боя или сцены, обычно не больше минуты. Если во время атаки на игральной кости, соответствующей навыку, выпадает 1 (вне зависимости от результата на диком кубике), то персонаж загорается сам. После окончания эффекта алхимического огня киньте d6: на 1-3 — всё в порядке, на 4-5 — оружие нуждается в основательном ремонте, на 6 — восстановлению не подлежит. Разумеется, что деревянное оружие точно сгорит, а зачарованное не пострадает.

Дымовая граната: при взрыве поднимает облако непроглядного дыма (который считается кромешным мраком) в радиусе ***среднего шаблона***. Эффект длится до конца боя или сцены (обычно не больше минуты). Порыв ветра запросто развеет дым.

Световая граната: в момент взрыва ослепляет всех в радиусе ***среднего шаблона***. В отличие от большинства атак по площади, жертвы световой гранаты не совершают прыжка в укрытие, однако можно попытаться прикрыть глаза, отвести взгляд и т.д. Персонажи должны сделать проверку ***ловкости*** со штрафом –2, чтобы избежать ослепления. В случае провала жертвы оказываются в ***шоке*** и получают –2 к ***защите*** до следующего хода. Если на игральной кости, соответствующей ***ловкости***, выпадает 1 (вне зависимости от результата на диком кубике), то жертва вдобавок ослеплена — она получает –6 на все проверки параметров, связанных со зрением, пока не выйдет из ***шока***.

Святая вода: используется в двух вариантах. Во-первых, святую воду можно нанести на любое оружие ближнего боя или на 10 единиц боеприпасов. Оружие будет

считаться освящённым, а урон увеличится на 2. Во-вторых, склянку можно просто метнуть — в таком случае, урон будет равен 2d6+2. Разумеется, оба эффекта распространяются только на нежить или демонов (или других потусторонних существ — зависит от игрового мира и решения ведущего). Кроме того, некоторые существа могут иметь ***уязвимость*** к святой воде.

Гром-камень: в момент взрыва оглушает всех пределах ***среднего шаблона.*** Как и в случае со световой гранатой, персонажи в области поражения не совершают прыжок в укрытие, однако могут прикрыть уши. Жертвы должны сделать проверку ***выносливости*** со штрафом –2, иначе окажутся в ***шоке***.

Склянка кислоты: при взрыве (в пределах ***среднего шаблона***) наносит жертве урон кислотой 3d4 сразу же и 2d4 в начале её следующего хода. Если цель получила хотя бы ***шок*** в результате нанесённого урона, то она кидает d6: на 6-ке она теряет какой-либо элемент экипировки (броня доспеха вместо этого снижается на один) по своему выбору. Если же при попытке прыгнуть в укрытие жертва получила 1 на игральной кости, соответствующей ловкости (вне зависимости от результата на диком кубике), то она даже не кидает d6 — кислота попала на какой-либо элемент снаряжения (по выбору ведущего) и растворила его.

Проводящая пластина: пластина из особого магнитного проводника, которая заряжает оружие ближнего боя или связку из 10 боеприпасов. При нанесении оружие получает +d6 урона электричеством и ББ 2 против металлических доспехов до конца боя или сцены (обычно не больше минуты). Однако это накладывает свои ограничения: из-за угрозы удара током персонаж должен сражаться аккуратнее, поэтому все проверки атаки этим оружием совершаются со штрафом –1. Кроме того, если на этой же проверке герой получает 1 на игральной кости, соответствующей навыку (вне зависимости от результатов на ***диком кубике***), то его всё же поражает. Это выражается в уровне ***усталости***, который проходит спустя 15 минут.

Устройства

Сумеречные очки: наделяют своего владельца ночным зрением. Он игнорирует штраф за сумрак и темноту. Очки хорошо закреплены на голове, поэтому не слетают, если владелец получает ***ранение***. Иногда встречается вариант тепловых очков — такой прибор наделяет владельца, соответственно, тепловым зрением (штраф за темноту вполовину меньше).

Раскладной меч: это оружие может складываться вдвое благодаря своей конструкции, что позволяет прятать клинок. В остальном расценивается как обычный короткий меч.

Механический посох: обладает выдвижными частями, которые спрятаны в основании. В сложенном виде посох ничем не примечателен, что позволяет незаметно его переносить. В остальном считается обычным посохом.

Разгрузочный пояс: комплект карманов, ремней и футляров для ношения мелких предметов (например, зелий, эликсиров или гранат). Персонажу нужно потратить десять минут, чтобы разместить сам пояс и до 8 мелких предметов в нём как ему удобно. Теперь он может доставать эти предметы свободным действием.

Самозарядный арбалет: совершенная технология позволила улучшить обычный арбалет. Теперь он обладает механизмом перезарядки. Это значит, его скорострельность повышается до трёх, а один зарядный блок вмещает в себя 3 болта. Но его смена занимает 2 действия. Обычно такой блок стоит около $20.

Расходуемые

Название	Вес	Цена	Свойства
Инфузия	1	$100	Комплект 4, Техномагия; содержит аспект
Батарея	1	$200	Комплект 4, Техномагия; заряжает электрогенератор
Топливная канистра	10	$10	Техномагия; заряжает паровую машину
Светожезл	2	$80	Комплект 4; светит 6 часов в радиусе СШ или КШ
Алхимический огонь	1	$400	Комплект 4, Улучшение; воспламеняет оружие
Дымовая граната	1	$300	Комплект 4, Метательное; кромешный мрак в радиусе СШ
Световая граната	1	$300	Комплект 4, Метательное; ослепляет в радиусе СШ
Святая вода	1	$120	Комплект 4, Метательное, Улучшение; наносит урон нечисти
Гром-камень	1	$200	Комплект 4, Метательное; оглушает в радиусе СШ
Склянка кислоты	1	$400	Комплект 4, Метательное; наносит урон в радиусе СШ
Проводящая пластина	1	$300	Комплект 2, Улучшение; заряжает оружие электричеством

Устройства

Сумеречные очки	1	$400	Позволяет видеть ночным или тепловым зрением
Раскладной меч	2	$300	Скрытый; как короткий меч
Механический посох	2	$100	Скрытый 1; как посох
Разгрузочный пояс	2	$150	Позволяет разместить до 8 мелких предметов
Самозарядный арбалет	6	$700	Как арбалет, но скорострельность 3 и перезарядка 2

Артефакты

К сожалению, далеко не всё магическое снаряжение можно просто так прикупить у торговцев. Одни вещи слишком ценные, чтобы выставлять их на витрину, другие же хранятся в заброшенных подземельях и лабораториях, а третьи можно отыскать, только если они сами этого захотят.

Консорциум выделяет отдельную группу магических вещей под названием «артефакты». Это различные устройства, агрегаты и прочие предметы, которые обладают изрядной колдовской силой. В большинстве своём такие артефакты уникальны, хотя зачастую в них заложен уже известный принцип действия, совмещённый с магическим источником. Например, устройство безумной науки с силой ***стрела*** совсем не артефакт, однако Линейный Ускоритель Частиц (известный как Л.У.Ч., описан чуть ниже) является именно таковым.

Консорциум не заинтересован в распространении предметов такой силы. Можно даже сказать, что эта организация пытается прибрать их к рукам. Тем не менее, некоторые диковинные вещицы всё ещё «гуляют на свободе», и кто знает, может быть, именно ваши персонажи станут их новыми владельцами?

Разумеется, в «Сердце науки» приведён не весь список артефактов, а лишь несколько примеров. Вы можете использовать их «как есть» для своих кампаний или же придумать на их основе что-то ещё.

Линейный Ускоритель Частиц (Л.У.Ч.)
Цена: *$2000*
Пункты силы: *20*
Соотвествующий параметр: *стрельба*
Связанная сила: *стрела*
Восстановление: *1 в час (+особое)*

На первый взгляд, Ускоритель напоминает обычный добротно собранный арбалет. Однако вы не найдёте в нём ни спускового механизма, ни тетивы — они ему попросту не нужны. Л.У.Ч. работает при помощи первородной энергии элементов, которая ещё не обрела форму нужной стихии. При помощи фокусирующих кристаллов владелец Ускорителя может сотворить магический заряд (по форме как раз напоминающий арбалетный болт), а затем «выстрелить» им в противника.

Свойства: эффект заряда аналогичен силе ***стрела*** с некоторыми изменениями. Во-первых, активация этой силы тратит ***пункты силы*** Ускорителя. Во-вторых, владелец может использовать манёвры ***прицельная атака, прицеливание*** и ***быстрая атака*** с их обычными штрафами и преимуществами к проверке ***стрельбы***. К слову, стоит помнить, что Л.У.Ч. подвержен ограничению заклинания: можно сотворить либо одну усиленную ***стрелу***, либо выпустить до трёх обыкновенных. В-третьих, при активации Ускорителя владелец должен выбрать один из пяти режимов:

- *Квант чистой энергии:* Ускоритель стреляет зарядом чистой энергии. При подъёме на проверке ***стрельбы*** владелец добавляет к урону ещё 1d6, а весь наносимый урон считается несмертельным.
- *Огненный заряд:* Ускоритель выпускает сполох обжигающего пламени. Сила получает ББ 2 и шанс воспламенения 6 (должна выпасть 6-ка на d6 для каждой цели). При подъёме шанс воспламенения увеличивается до 4–6.

- *Заморозка:* Ускоритель формирует замораживающий заряд. Если жертва была введена хотя бы в ***шок*** этой атакой, то она должна совершить проверку ***выносливости*** (с –2, в случае подъёма при проверке атаки), иначе получит уровень ***усталости***. При подъёме у жертвы (так же введённой хотя бы в ***шок***) вдвое снижаются ***шаг*** и ***бег*** до тех пор, пока она не избавится от ***шока***.
- *Электричество:* Ускоритель выпускает молнию. Сила получает ББ 2. Если цель по той или иной причине является проводником электричества (несёт больше 5 килограммов металла или просто мокрая), то при проверке урона можно уменьшить его на одну ступень, но при этом добавить ещё одну игральную кость. Так, например, ***стрела*** нанесёт не 2d6 урона, а 3d4.
- *Кислота:* Ускоритель выпускает брызги разъедающей жидкости. При проверке урона можно уменьшить его на одну ступень в этом раунде, зато нанести дополнительный урон в следующем (нужно бросить на одну игральную кость меньше). Так усиленная кислотная ***стрела*** (за 2 пункта силы) нанесёт 3d4 урона в этом раунде и 2d4 в следующем.

Смена режимов: чтобы изменить режим, владелец должен потратить действие (если у него есть черта ***быстрая реакция***, то смена режима совершается свободным действием). Режим нельзя менять уже во время совершения какого-либо манёвра.

Восполнение: восстановление ***пунктов силы*** Ускорителя происходит за счёт энергии мирового эфира (1 пункт в час, как обычно). Однако некоторые источники энергии и обстоятельства также позволяют зарядить Л.У.Ч. (в среднем, на d6 ***пунктов силы***). К таким случаям можно отнести, скажем, остаточную эссенцию поверженного элементаля, мощное проявление стихийной магии и т.п.

Паровой молот

Цена: *$1500*
Пункты силы: *10*
Соответствующий параметр: *драка*
Связанная сила: *взрыв/сокрушение*
Восстановление: *особое*

Название этого артефакта говорит само за себя — в устройстве используется энергия пара, которая разгоняет скрытые поршни, что значительно повышает боевую мощь молота. В полевых условиях размашистый удар такого оружия способен запросто отбросить противника. Но, хуже всего, если кто-то вздумает покрутить так называемый «красный вентиль» — в таком случае энергии перегрузки хватит, чтобы разнести всё вокруг!

Свойства: паровой молот обладает следующими характеристиками: ***сила***+d8, вес: 5 кг, ББ 2, Двуручное, –1 к ***защите.*** Для владения такой махиной требуется минимальная ***сила*** d8. При подъёме на проверке ***драки*** оружие не наносит дополнительного урона, но вместо этого жертву отбрасывает на 1d4 клеток (бросок не взрывается), и та падает на землю. Ещё паровой молот имеет два особых режима, между которыми может свободно переключатся:

† Разрушительная сфера: персонаж использует скрытые резервы оружия, чтобы вызвать ударную волну. Владелец совершает встречную проверку ***драки*** против ***выносливости*** всех целей в пределах ***среднего шаблона*** с центром на герое. При провале жертвы получают 2d6 урона, оказываются отброшенными на d4 клеток и падают на землю. За счёт «мёртвой зоны» сам владелец не попадает под эффект волны. Этот

режим тратит 3 ***пункта силы*** парового молота.

† Перегрузка: владелец повышает давление в скрытых поршнях. Эффект во всём аналогичен силе ***сокрушение***, только применяется проверка ***драки*** вместо проверки ***сверхъестественного навыка***.

Восполнение: восстановление ***пунктов силы*** парового молота происходит за счёт топлива. В среднем, за восполнение 1 ***пункта силы*** придётся отдать $10.

Аккумулирующий щит
Цена: *$3000*
Пункты силы: *20*
Связанный параметр: *поглощение (особое)*
Восстановление: *особое*
Аккумулирующий щит — это экспериментальная разработка, результат упорного труда кузнецов, изобретателей и чародеев. Он имеет каплевидную форму, а на его поверхности выбиты колдовские руны. Говорят, что аккумулирующий щит способен не только прикрывать своего владельца от вражеских чар, но и поглощать их магическую энергию.

Свойства: аккумулирующий щит имеет следующие характеристики: +1 к ***защите***, вес: 5 кг, +2 к ***броне*** против дистанционных атак. Кроме того, он наделяет владельца чертой з***ащита от сверхъестественного*** и обладает собственным параметром под названием ***поглощение***.

Поглощение: отличительной особенностью аккумулирующего щита является его способность накапливать энергию выпущенных во владельца заклятий. Артефакт обладает собственным параметром, называемый ***поглощение***, который зависит от накопленных ***пунктов силы*** в щите (см. табличку ниже).

Количество ПС	Параметр
19-20	d12
15-18	d10
10-14	d8
5–9	d6
1–4	d4

Когда персонаж становится целью какого-либо сверхъестественного эффекта (как правило, воздействия силы), то он может совершить проверку ***поглощения*** вместо своей обычной проверки параметра, чтобы противостоять действию силы. Эту проверку совершать, даже если такой бросок не подразумевается в описании силы (например, против силы ***стрела***). Говоря проще, персонаж заменяет своё значение параметра на текущее значение параметра ***поглощения*** щита. Успехи и провалы действуют как обычно. Если у героя есть какие-либо черты и особенности против магических эффектов (включая черту ***защита от сверхъестественного***, даруемую аккумулирующим щитом), то они также применяются. Владелец артефакта может и не использовать параметр ***поглощения***, но в таком случае он не

прибавляет бонус от даруемой черты и не заряжает аккумулирующий щит (см. ниже). Проверку ***поглощения*** можно применять только раз в раунд.

Восполнение: чтобы поддерживать силу артефакта, чародеям пришлось использовать особые руны, которые создают энергетический «колодец». В результате таких манипуляций щит постоянно теряет 1 ***пункт силы*** в 4 часа. Однако не стоит отчаиваться: в случае успешной проверки ***поглощения***, устройство восполняет 1 ***пункт силы*** за ранг применённого заклятия. При подъёме щит получает ещё 2 пункта. Если у особой способности нет ранга, то ведущий должен сам его определить. Да, таким образом можно восполнять запас ***пунктов силы*** щита и с помощью друга-волшебника (вряд ли он откажется лишний раз покидаться огненными шарами).

Передача энергии: с помощью этого артефакта можно также запитать устройства ***безумной науки*** в отношении 1 к 1 (если они могут восстанавливать ***пункты силы*** тем или иным образом). Получить галлон топлива вряд ли выйдет, а вот энергетический заряд — пожалуй.

Механическая рука

Цена: *$2000*

Требование: *персонаж не должен быть механизмом/живым механизмом.*

Потеря руки — это страшное увечье, которое и врагу не пожелаешь. Однорукому герою куда труднее вести сражение, да и в обыденной жизни приходится несладко. Однако новый век приносит новые возможности, и теперь несчастные могут установить себе механический протез. Нельзя сказать, что подобная практика получила широкое распространение, но всё же существует пара подпольных лабораторий, где занимаются подобными вещами. Правда есть один момент — как ни парадоксально, но механическая рука совместимо только с живой материей, не стоит и думать присоединить её, скажем, к голему — проще уж отремонтировать старую конечность.

Свойства: на самом деле, механическую руку стоит рассматривать скорее как услугу, нежели как магический артефакт. Но нас, конечно же, больше интересует результат, чем процесс. Если игрок хочет наделить своего героя механической рукой на этапе создания персонажа, то ему не нужно думать о том, как он вышел на знающих людей, — пусть потратит кругленькую сумму, и всё будет. Если он хочет сделать то же самое, но во время игры, то ему необходимо найти специалистов (а это может стать даже небольшим приключением). В любом случае, персонаж убирает изъян ***однорукий*** (если обладал таковым), но вместо этого получает изъян ***уродство*** (не во всех культурах одобряют вживление механизмов в тело).

Конечно же, далеко не всё так мрачно, и любители экзотических изобретений могут вздохнуть свободнее. С такой рукой владелец всегда считается вооружённым, а его атаки наносят ***сила***+d4 урона. К сожалению, из-за неудобства герой получает –2 к проверкам параметров, требующих аккуратной, «ювелирной» работы (написание свитков, взлом замков и т.д.). Кроме того, персонаж получает негативные последствия из-за электропроводимости.

Одна из ключевых особенностей механической руки заключается в улучшении её функционала. Персонаж может добавить новые свойства двумя способами: приобрести за кругленькую сумму (в среднем, от $800 до $1200) или же потратить ***повышение***. Первое улучшение для механической руки владелец получает бесплатно (по своему выбору).

Список доступных улучшений:

- *«Взломщик» ($800):* включает в себя набор отмычек и рабочих инструментов на все случаи жизни, а также улучшенную калибровку, что убирает штраф за неудобство. Кроме того, используя механизмы своей руки, герой получает +1 к проверкам ***взлома*** и ***ремонта***. Вдобавок, в руке есть три отсека, в которых владелец может хранить небольшие предметы, чтобы позже доставать их свободным действием (см. подробнее «разгрузочный пояс» на стр. 23).
- *«Стальной кулак» ($1000):* включает в себя установку шипов и дополнительный слой металла. Атаки персонажа отныне наносят ***сила***+d6 урона, а также имеют свойство ББ 2. Кроме того, герой получает +2 к проверкам параметров против ***обезоруживания*** (только для механической руки!).
- *«Реактор» ($1200):* включает в себя источник магической энергии и фокусирующие кристаллы. Рука получает 10 ***пунктов силы***, навык ***колдовство*** d8 и любую силу ранга ***новичок***. ***Пункты силы*** восстанавливаются за счёт энергии мирового эфира (1 ПС в час). Для сотворения силы при помощи механической руки персонаж использует навык ***колдовства***, добавляя свой дикий кубик.
- *«Железные кости» ($900):* включает в себя усиление механической руки и укрепление всего организма за счёт специальных растворов, что вдобавок обеспечивает лучшую биосовместимость. Герой получает +1 к ***защите*** (используйте наивысшее значение, если он носит щит). Также он совершает проверки на прочность с преимуществом +1. Кроме того, если герой получил увечье в механическую руку, то он может совершить проверку ***выносливости***, и в случае успеха тут же его убрать. При провале увечье остаётся на обычных условиях (например, пока не пройдёт 24 часа). Вдобавок, протез больше не является проводником, а значит герой не испытывает дополнительных последствий от электропроводимости.

Кованый ястреб

Цена: *$1200*

Много лет назад во время войны один из генералов приказал изготовить и зачаровать кованых ястребов — жестоких механических птиц, что должны были стать подспорьем в доставке сообщений на большие расстояния. Таким посланникам не были страшны ни голод, ни холод, ни даже вражеские стрелы. Вскоре генерал потерпел поражение, а его птицы были захвачены как трофей и приподнесены правителю. На следующий день война завершилась неожиданно для всех. Тело правителя было найдено в постели, заклёванное насмерть, а рядом лежала пара металлических перьев.

Именно так гласит предание о кованых ястребах, однако что из этого правда — не знает никто. Известно, что этими железными птицами движут почти что животные инстинкты, и если герой хочет, чтобы это существо слушалось, то придётся его сначала приручить.

Свойства: разумеется, кованый ястреб скорее существо, чем предмет. Однако, в первую очередь, он интересен именно как спутник персонажа. Владелец кованого ястреба за трату действия может включать и выключать птицу, однако она не будет его слушаться, пока тот её не приручит.

Приручение занимает целый день и требует успешной проверки ***характера***. В слу-

чае провала — день прошёл зря, а при критическом провале ястреб и вовсе нападает на владельца. При подъёме герой управился всего за 4 часа. Проверка приручения выполняется после каждой починки кованого ястреба (см. ниже), а также после проявления недостойного поведения владельца (что именно ястреб считает недостойным поведением, определяет ведущий; обычно это трусость на поле боя, предательство друзей или бесчестные приёмы).

Починка: Кованый ястреб является статистом, однако его не так-то просто разрушить. Если во время сражения птица получает ранение, то она выбывает из боя. После сражения её можно восстановить, совершив проверку ***ремонта***. В случае успеха герой тратит ресурсов на $200 и восстанавливает ястреба за 2 часа. При подъёме он уменьшает денежные расходы вдвое. Провал же означает, что для починки понадобилось 4 часа, а птицу можно будет включить только через 6 часов.

Кованый ястреб

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, выносливость d8, сила d6.
Навыки: драка d8, внимание d8+2, выслеживание d8+2, маскировка d6.
Шаг: 2; **защита:** 5; **стойкость:** 7 (1).
Особые способности:

- **Бесстрашный:** не восприимчив к страху и запугиванию, но более-менее разумен, чтобы не лезть в самое пекло (если, конечно, не было соответствующего приказа от хозяина).
- **Механическое зрение:** кованый ястреб обладает сумеречным зрением.
- **Броня +1:** металлический корпус.
- **Механизм:** кованый ястреб получает +2 к попыткам выхода из ***шока***. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам.
- **Полёт:** кованый ястреб обладает ***шагом*** 10 при движении по воздуху и ***вертикальной манёвренностью*** 2.
- **Мелкий:** ястреб совсем небольшого размера, поэтому все противники получают штраф –2 к любым проверкам атаки.
- **Когти:** атака когтями наносит ***сила***+d4 урона.
- **Пикирование:** если кованый ястреб пролетает не менее 8 клеток, а потом резко атакует, то его атака когтями наносит ***сила***+d8 урона.
- **Вцепиться в горло:** в случае подъёма при атаке ястреб поражает наименее защищённую область тела врага.
- **Взор хищника:** кованый ястреб получает +2 к проверкам ***выслеживания*** и ***внимания***.

ЛЮДИ И МАШИНЫ

Раздел «Люди и машины» посвящён самым разным существам, которых могут встретить ваши персонажи в ходе приключений. Здесь перечислены как боевые механизмы, так и люди, которые ими занимаются. Эта глава поделена на три части: в первой вы найдёте описания обыденных противников (от типичного изобретателя до хитроумного агента Консорциума); во второй содержится информация о ключевых персонажах, которые преследуют собственные цели; а третья посвящена големам — расе разумных живых механизмов. Мы подумали, что не стоит вводить только ради них новый раздел в «Сердце науки», поэтому поместили их описание сюда.

Обыденные противники

«Обыденные» — пожалуй, слишком сильное слово, потому как уж кого-кого, а каркасного краба или квантового легионера никак не назовёшь «обыденным противником». Однако и те, и другие могут не раз встретиться героям в их приключениях, в отличие от уникальных ключевых персонажей, информацию о которых ищите чуть ниже.

Изобретатель

Гений, изобретатель и просто чудак — вот портрет человека завтрашнего дня! Безумные учёные могут различаться по расе, полу, возрасту и религиозным убеждениям, но их всех объединяет одно: они играют с самой опасной сущностью в мире — они играют с наукой.

Если вы хотите разнообразить ваших изобретателей — просто измените их набор сил.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, выносливость d6, сила d4.
Навыки: безумная наука d8, ремонт d8, знание (техномагия) d6, знание (алхимия) d6, стрельба d6, взлом d4, драка d4.
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 6 (1); **харизма:** –2; **пункты силы:** 15.
Изъяны: причуда (мелкий, любит разговаривать со своими изобретениями), любопытный (крупный).
Черты: мистический дар (безумная наука), пункты силы, новая сила.
Снаряжение: звуковой пистолет (сила ***стрела*** с аспектом ***звук***), датчик нестабильных полей (сила ***психометрия***), набор инструментов, набор отмычек, рабочий фартук со слоем жёсткого материала (+1 ***броня***), большой гаечный ключ (импровизированное оружие, ***сила***+d4 урона).

Изобретатель-ветеран

Эти учёные уже многое повидали на своём веку, вероятно, за их плечами несколько великих открытий. Хотя среди них встречаются и непризнанные гении, и, кто знает, может именно сейчас в голове такого гения зреет дьявольский план по захвату мира с помощью Оружия Судного Дня.

У изобретателя-ветерана, как правило, несколько помощников. Обычно это разнообразные машины, например, пара железных стражей или боевых големов. И пока верные прислужники сражаются в первых рядах, безумный учёный орудует своими изобретениями где-нибудь поодаль.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d6, выносливость d6, сила d6.
Навыки: безумная наука d10, ремонт d10+2, знание (техномагия) d8+2, знание (алхи-

мия) d8+2, стрельба d8, метание d8, взлом d6, драка d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7 (2); **харизма:** –2; **пункты силы**: —.
Изъяны: причуда (мелкий, любит разговаривать со своими изобретениями), любопытный (крупный), невежда (крупный, он почти не в курсе, что происходит в мире), упрямство (мелкий).
Черты: мистический дар (безумная наука, принцип действия: световые батареи), новая сила (x3), мастер на все руки, золотые руки, учёный, антинаучный метод (вогнутые зеркала).
Снаряжение: самозарядный арбалет (2d6; Скр. 3; 15/30/60; ББ 2, ПЗ 2), разгрузочный пояс (склянка кислоты x2, световая граната x2, гром-камень x2), экзокостюм (+2 ***брони***), сумеречные очки (дают сумеречное зрение), набор инструментов и отмычек, 30 арбалетных болтов, волново-корпускулярный излучатель (сила ***поток*** с аспектом ***свет***), коробка материальных частиц (сила ***починка/поломка***), раствор живой металлизации (сила ***трансмутация***), генератор червоточин (сила ***взрыв*** с аспектом ***тьма***).

Ищейка Консорциума

Ищейки — это хорошо обученные наёмники, работающие на Консорциум. Они во многом похожи на организованную банду, да и поручения выполняют очень даже в духе преступного мира: украсть драгоценности, припугнуть конкурентов или же выбить информацию.

Если вы хотите разнообразить ищейку Консорциума — просто измените комплект устройств с аналогами сил.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d8, выносливость d6;
Навыки: драка d8, стрельба d8, внимание d6, маскировка d6, метание d6, знание

(техномагия) d6, уличное чутьё d6, расследование d6, взлом d6, азартные игры d6.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7 (2).
Изъяны: в розыске (мелкий) и/или дурная привычка (мелкий).
Черты: полезные связи (Консорциум), боевая закалка, быстрая реакция, блок, уклонение, разрыв дистанции, меткий стрелок.
Снаряжение: раскладной меч (сила+d6), самозарядный арбалет (12/24/48, 2d6 урона, Скр. 3, ПЗ 2), кожаный доспех с металлическими вставками (+2 ***брони***), 30 арбалетных болтов, сумеречные очки, перчатка-гарпун (аналог силы ***гарпун***, 10 ***пунктов силы***), руна телепортации (аналог силы ***скачок***, 10 ***пунктов силы***), разгрузочный пояс (проводящая пластина x2, склянка кислоты x2, дымовая граната x2).

Агент Консорциума

Агенты Консорциума — элитные бойцы, полагающийся не только на технологически продвинутое снаряжение, но и на свои собственные способности. Им поручают самые сложные задания, как то: шпионаж, проникновение, скрытное убийство и всё в таком духе. Если Консорциум хочет сделать что-то быстро и чисто, то эта работёнка как раз для агента.

Всё техническое снаряжение агентов имеет особое клеймо, которое сильно накаляется, когда к прибору прикасается чужак. Устройство просто-напросто ломается и больше не функционирует (можно привести в рабочее состояние, совершив проверку ***ремонта*** со штрафом –4 и потратив около 8 часов).
Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d6, сила d8, выносливость d6.
Навыки: драка d10, стрельба d10, внимание d8, маскировка d8, метание d8, знание (техномагия) d8, убеждение d8, уличное чутьё d8, расследование d8, взлом d8, азартные игры d6.
Шаг: 8 (+d10 бег); **защита:** 9; **стойкость:** 7 (2); **харизма:** +2.
Изъяны: клятва (служить Консорциуму верой и правдой), перестраховщик.
Черты: полезные связи (Консорциум), боевая закалка, быстрая реакция, блок+, уклонение+, разрыв дистанции+, меткий стрелок, атака с двух рук, амбидекстр, исследователь, харизматичный, стремительный, шестое чувство.
Снаряжение: два электрических клинка (***сила***+d8, +d6 урон электричеством, ББ 2, –1 к проверкам атаки), самозарядный арбалет (12/24/48, 2d6 урона, скр. 3, ПЗ 2), ручной арбалет с усыпляющими дротиками (аналог силы ***сон***, 15 ***пунктов силы***, на одиночную цель), перчатка-гарпун (аналог силы ***гарпун***, 15 ***пунктов силы***), волновой манипулятор (аналог силы ***кукла***, 15 ***пунктов силы***), амулет отвода глаз (аналог силы ***невидимость***, 15 ***пунктов силы***), тепловые очки, разгрузочный пояс (склянка со смертельным ядом x2, склянка с парализующим ядом x2, дымовая граната x2, гром-камень x2).

Железный страж

Железные стражи — это опасные машины, которые внешним видом напоминают волков. Зачастую они служат для охраны чего-то или кого-то, и готовы напасть на врага при малейшей опасности. Их острые, как бритвы, когти и клыки с одинаковой лёгкостью пронзают как плоть, так и доспехи. Железные стражи верно служат своим хозяевам, а в качестве средства управления используется особый магический жезл с острым когтем на конце.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: драка d8, внимание d6, скрытность d6, выслеживание d6.

Шаг: 8 (+d10); **защита:** 5; **стойкость:** 7 (2).
Особые способности:

- **Броня +2:** металлические пластины.
- **Бесстрашный:** не восприимчив к страху и запугиванию.
- **Быстроногий:** железный страж получает d10 вместо d6 во время ***бега***.
- **Когти и клыки:** атаки когтями или клыками наносят ***сила***+d6.
- **Механизм:** железный страж получает +2 к попыткам выхода из ***шока***. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам.
- **Механическое зрение:** железный страж обладает сумеречным зрением.
- **Размер –1:** железные стражи относительно небольшие.

Голем-боец

Големы — это раса разумных живых механизмов. Существует множество теорий о происхождении големов, однако какой бы из них ни придерживались учёные, обыватели всегда будут косо смотреть на существ из меди и стали.

Ниже приведён пример голема, из которого вышел отличный боец. Боевые топоры стали его лучшими друзьями, а всё свободное время он проводит на местной арене, где зарабатывает золото, раскраивая черепа своим противникам. Если вам нужен голем как персонаж ведущего, то мы рекомендуем добавить к описанию расы (смотри стр. 50) какой-либо типаж из первой главы «Дневника авантюриста».

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: драка d8, внимание d6, ремонт d6, запугивание d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8 (2); **харизма:** –2.
Особые способности:

- **Живой механизм:** иммунитет к ядам и болезням, +2 к попыткам выйти из ***шока***, может лечится за счёт проверок ***лечения*** и ***ремонта*** со штрафом –2, не нуждается во сне и отдыхе (см. полное описание в подразделе «живой механизм», стр. 50).
- **Композитные пластины:** голем-боец получает +2 к ***броне***, но не может носить доспехи.
- **Чужак:** люди неодобрительно относятся к живым механизмам, голем-боец получает изъян ***чужак***.
- **Стиль боя в две руки:** голем-боец обучен сражаться с оружием в каждой руке. Он получает черты ***амбидекстр*** и ***атака с двух рук***.

- **Пробуждённая ярость:** голем-боец умеет направлять свой гнев в нужное русло. Он получает черты ***берсерк*** и ***беспощадный***.
- **Боевой топор (x2):** ***сила***+d8.

Каркасный краб

Как создать устрашающую боевую машину? Самый простой способ заключается в том, чтобы взглянуть на какое-либо творение живой природы и сделать то же самое, только из металла. Каркасный краб — типичный пример такой машины. Огромный боевой механизм, буквально разрывающий противников на части своими стальными клешнями. Его сегментированная броня обеспечивает ему превосходную защиту, а всё вкупе делает его очень опасным врагом.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12+1, выносливость d10.

Навыки: драка d8, маскировка d6, лазанье d6, плавание d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 16 (4).

Особые способности:

- **Крупный:** противники получают +2 к проверкам атаки из-за больших размеров каркасного краба.
- **Размер +5:** каркасный краб — это железная махина, достигающая 2,5 метров в высоту и порядка 4-х метров в длину (с учётом клешней, конечно же).
- **Механизм:** каркасный краб получает +2 к попыткам выхода из ***шока***. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам.
- **Механическое зрение:** каркасный краб обладает сумеречным зрением.
- **Каркасный доспех (+4 броня):** «доспехи» краба — это сегментированные ме-

таллические пластины, защищающие всё его тело.

- **Гигантские клешни:** ***сила***+d8.
- **Боевая ярость:** каркасный краб может совершать две атаки клешнями со штрафом –2 каждая.
- **Захват клешнями:** если каркасный краб удерживает жертву в захвате, то он наносит ей урон свободным действием, равный проверке ***силы***. Плюс ко всему, если жертва схвачена двумя клешнями, то к урону добавляется ещё d8.

Квантовый легионер

Квантовый легионер — это фантастическое существо, порождённое разумом Бога-Машины. Живая энергия, подчинённая воле своего бессмертного хозяина и облачённая в боевые доспехи. Их можно назвать новым, более совершенным поколением големов. Квантовые легионеры выполняют различные поручения Бога-Машины: разыскивают изобретателей, добывают артефакты и расправляются с врагами. Благодаря воздействию энергетического ядра и принципу неопределённости, эти механизмы являются весьма опасными противниками.

Квантовые легионеры — противники, рассчитанные на персонажей рангом ***ветеран*** или даже ***герой***. Они редко действуют в одиночку, поэтому сражение с ними может стать серьёзным испытанием (особенно если герои столкнулись с ними в первый раз и ещё не знают об их слабости). В принципе, легионер-одиночка может стать отличным «боссом» и для героев в ранге ***новичок*** или ***закалённый***, его даже стоит сделать дикой картой.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d10.

Навыки: драка d10, колдовство d8, знание (физика) d6, внимание d6, ремонт d6, маскировка d6, выслеживание d6.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 10 (3); **пункты силы:** 15.

Особые способности:

- **Клинок суперпозиции:** свободным действием квантовый легионер может призвать клинок суперпозиции. Длинное лезвие этого оружия словно соткано из мириадов частиц, которые то становятся плотнее, то разлетаются в разные стороны. Легионер орудует им с невероятной ловкостью и сноровкой, что позволяет не только яростно атаковать, но и вовремя блокировать удары. Урон ***сила***+d10, ББ 2, ***защита*** + 1, ***дальность*** 1.
- **Выучка легионера:** квантовый легионер обучен вести бой своим невероятным оружием. Он получает следующие черты: ***контратака***, ***круговой удар***, ***уклонение***, ***упреждающий удар***.
- **Магическое зрение:** квантовый легионер обладает тепловым зрением. Кроме того, он может различать эффекты сверхъестественных сил и способности как при использовании заклинания ***увидеть сверхъестественное***.
- **Принцип неопределённости:** квантовый легионер не является существом в прямом смысле этого слова. Он жив и мёртв одновременно, поскольку состояние его энергетического ядра не определено в текущий момент времени, а это значит, что любой урон, наносимый квантовому легионеру, может ввести его только в состояние ***шока***.
- **Механизм:** квантовый легионер получает +2 к попыткам выхода из ***шока***. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам.
- **Живой доспех:** всё тело легионера — это латный доспех, который обеспечивает преимущество +3 к ***броне***.
- **Слабость (энергетическое ядро):** чтобы победить квантового легионера, необхо-

димо определить состояние его энергетического ядра, которое скрывается за нагрудной пластиной. Её можно вскрыть прицельной атакой со штрафом –4 или же успешным применением силы ***поломка***. Как только пластина ломается, киньте d6. На 1–3 — энергетическое ядро «мёртво», а значит квантовый легионер тут же отключается. На 4–6 оно «живо», и легионер продолжает бой, но, поскольку принцип неопределённости разорван, то и победить его можно как обычного противника. Это значит, что любые виды оружия и заклинаний наносят обычные повреждения.

- **Квантовый прыжок:** легионер может телепортироваться на расстояние до 10 клеток. Это действие считается движением.
- **Запас энергии:** квантовый легионер обладает некоторым запасом внутренней энергии, которая позволяет ему творить следующие заклинания: ***ускорение***, ***сокрушение***, ***разряд***. Всего у легионера 15 ***пунктов силы***.

Квантовый легат

Легат — это командир отряда, который ведёт квантовых легионеров на самые опасные задания. Каждый из легатов назначается лично Богом-Машиной из наиболее стойких и опытных бойцов. Сверхразум одаривает легионера знанием тактики, совершенными способностями и особым снаряжением. Как здесь не вспомнить про механические крылья, позволяющие легату вести сражение с воздуха, и квантовый клинок — ужасное оружие ближнего боя?

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: драка d12 (+2 квантовым клинком), стрельба d10, колдовство d10, внимание d8, знание (военное дело) d8, ремонт d8, выслеживание d8, знание (физика) d6, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 11 (4); **пункты силы:** 25.

Особые способности:

- **Квантовый клинок:** свободным действием легат может призвать квантовый клинок — ещё более совершенное оружие, нежели клинок суперпозиции. В один момент времени он может находиться и в руках офицера, и в теле жертвы (из-за чего противник совершает проверку на прочность от ***характера***, а не от ***выносливости***). В остальном он похож на клинок суперпозиции: всё те же хаотичные частицы, контролируемые волей владельца. Урон ***сила***+d10, ББ 2, ***защита***+1, ***дальность*** 1.
- **Поток частиц:** квантовый легат может выпускать направленный поток частиц, поражающий всё на своём пути. Эта способность имеет дальность в 24 клетки (а ширина составляет 1 клетку) и наносит урон всем в пределах указанной досягаемости. Легат совершает одну проверку ***стрельбы*** и при успехе наносит 3d8 урона. Проверка урона совершается отдельно для каждой цели. При подъёме квантовый легат не наносит урона, но телепортирует жертву в пределах ***большого шаблона*** от её текущего положения.
- **Боевой опыт:** легат превосходно умеет вести бой своим необычным оружием. Он принимал участие во многих стычках и операциях, что дало ему бесценный опыт сражений. Квантовый легат получает следующие черты: ***именное оружие+***, ***контратака+***, ***круговой удар+***, ***уклонение+***, ***упреждающий удар+***, ***хладнокровие***.

- **Командир:** легат интуитивно понимает тактику малых отрядов. В начале каждого раунда он тянет дополнительную карту действия. Когда все участники сражения уже получили карты действия, но ещё не начали действовать, легат может заменить вытянутой картой карту действия союзника или противника (двойку или джокера заменить нельзя). Заменяемая карта уходит в сброс. Если же легат не потратил дополнительную карту действия, то в конце раунда она также уходит в сброс.
- **Магическое зрение:** квантовый легат обладает тепловым зрением. Кроме того, он может различать эффекты сверхъестественных сил и способности как при использовании заклинания ***увидеть сверхъестественное***.
- **Принцип неопределённости:** квантовый легат не является существом в прямом смысле этого слова. Он жив и мёртв одновременно, поскольку застрял в своём квантовом состоянии из-за особенностей реакции его энергетического ядра. Фактически, квантовый легат находится в состоянии ***при смерти***, но при этом способен совершать действия. Любой наносимый урон может ввести его только в ***шок***.
- **Механизм:** квантовый легат получает +2 к попыткам выхода из ***шока***. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам. Нет штрафов за ***ранения***.
- **Живой доспех:** всё тело легата состоит из укреплённой пластинчатой брони и пары механических крыльев. Такая конструкция даёт преимущество +4 ***брони***, а также позволяет ему летать с ***шагом*** 10 и ***вертикальной манёвренностью*** 2.
- **Слабость (энергетическое ядро):** чтобы победить квантового легата, его энергетическое ядро необходимо «выбить» из состояния неопределённости. Это можно сделать несколькими способами: сотворением подходящей силы (***активация***, ***исцеление***, ***починка/поломка***), проверкой навыка ***ремонт*** со штрафом –2 (для этого нужно потратить действие и быть в соседней клетке) или же прицельной атакой со штрафом –4. В случае успеха энергетическое ядро активируется, а это значит, что теперь квантового легата можно одолеть как обычного противника. Стоит помнить, что «починить» ядро до состояния неопределённости невозможно, поскольку оно уже включено и работает.
- **Пространственный туннель:** квантовый легат может перемещаться на расстояние до 12 клеток, используя пространственный туннель. Это действие считается движением. Легат может как угодно варьировать пройденный путь, изгибая туннель на своё усмотрение. Любое существо, оказавшееся на пути пространственного туннеля, должно совершить проверку ***характера***, иначе получит 3d6 урона. При успехе жертва выдерживает натиск чудовищного всплеска энергии.
- **Запас энергии:** квантовый легат обладает значительным запасом внутренней энергии, которая позволяет ему творить следующие заклинания: ***ускорение***, ***взрыв***, ***сокрушение***, ***разряд***, ***активация***, ***починка/поломка***, ***психометрия***, ***стазис***. Всего у легата 25 ***пунктов силы***.

Ключевые персонажи

Этот раздел посвящён трём ключевым персонажам, которые вовлечены в сюжет «Сердца науки». Да-да, в предыдущих главах вы уже могли заметить некоторые авторские намётки на возможный сюжет, который построен вокруг противостояния Консорциума (влиятельной и амбициозной организации, собирающей секреты техномагии) и Бога-Машины (невероятного механизма, обладающего сверхразумом). Некоторые (довольно обрывочные) сведения приводятся в описании противников и в разделе «Каталог Консорциума». Мы намеренно не стали дополнять «Сердце науки» ещё большим приключением, хотя в будущем есть планы и на него. Опираясь на приведённую информацию, вы можете построить собственный сюжет. Ну или просто использовать приведённые параметры противников и их способности на своё усмотрение.

Доктор Измерение

Доктор Измерение — один их тех безумных учёных, которые были завербованы Богом-Машиной. История Дока уходит корнями во времена его обучения, ведь именно тогда он и познакомился с великим техноразумом в результате эксперимента с пространством. В дальнейшем доктор Измерение развивал устройства путешествия во времени и пространстве, но так и не достиг успехов, пока снова не обратился к Богу-Машине. Сверхразум даровал ему способность нарушать некоторые из законов физики, что позволило уравнениям Дока заработать в полную силу. В обмен на это безумный учёный стал служить техноразуму, выполняя его поручения и приближая возрождение Бога-Машины.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d6, выносливость d6, сила d6.

Навыки: безумная наука d12+1, ремонт d12+2, знание (техномагия) d8+2, знание (хроносфера) d8+2, стрельба d8, внимание d8, драка d8, взлом d8, убеждение d6, расследование d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6 (1).

Изъяны: последнее желание (крупный, воскресить бога-машину), упрямство (мелкий), перестраховщик (мелкий).

Черты: мистический дар (безумная наука), мастер на все руки, золотые руки, учёный, изобретатель+, быстрая реакция, мастер (безумная наука), профессионал (безумная наука, ремонт).

Снаряжение: устройства безумной науки (см. список ниже), сломанный хронограф, механический посох (***сила***+d6).

Особые способности:

- **Личная гвардия:** Бог-Машина заботится о своих избранниках, поэтому Дока всегда охраняют 2d4+2 квантовых легионера.
- **Техножрец:** доктор Измерение обладает двумя мистическими дарами: верой, дарованной Богом-Машиной (см. *магия времени и пространства*), и собственными изобретениями (см. *разрушительные устройства*). Благодаря такому слиянию, он может применять силы из разных источников (без штрафа за несколько действий). Одна должна быть из первого списка, а другая — из второго.
- **Магия времени и пространства:** доктор Измерение в совершенстве освоил заклинания, влияющие на время и пространство. В его арсенал входят такие силы, как: ***проворство***, ***прорицание***, ***телепортация***, ***скачок***, ***стазис***, ***ускорение*** и ***замедление***. Поскольку Док черпает силу из темпорального потока, то можно считать, что для сотворения этих сил его запас ***пунктов силы*** неограничен.

К слову, в отличие от большинства священнослужителей, он использует ***безумную науку*** вместо ***веры***, для того чтобы применять силы, дарованные богом-машиной.

- **Разрушительные устройства:** доктор Измерение создал за свою блистательную карьеру немало по-настоящему смертоносных устройств. Каждое из них имеет 20 ***пунктов силы***, а вот их список: катализатор страха (сила ***кошмар***), волновой контроль (сила ***кукла***), дискретные преобразователи (силы ***психометрия***, ***активация***, ***починка/поломка***, 20 ***пунктов силы*** у каждого преобразователя), генератор шаровых молний (сила ***взрыв*** с аспектом ***электричество***).
- **Перемотка событий:** доктор Измерение может потратить фишку, чтобы заставить противника заново пройти проверку со штрафом –2 в результате перемотки событий.
- **Убийство дедушки:** доктор предпочитает устранять противников в их собственном прошлом. Во время сражения он выбирает одну из жертв, после чего отправляется в некий момент прошлого, где совершает проверку ***безумной науки*** со штрафом –4. В случае успеха, он изменяет жизненную хронологию героя, и теперь тот будет стёрт из временного потока навсегда. Эта способность занимает весь ход доктора Измерение. В конце каждого раунда жертва получает особый уровень ***усталости***, который нельзя снять ни сверхъестественными силами, ни особыми способностями. Персонаж должен бросить ***вызов судьбе***, где ключевым параметром выступает ***характер***. Ему надо набрать 4 успеха за отведённое время (5 — если док в прошлом совершил проверку ***безумной науки*** с подъёмом), иначе он исчезнет. Эта проверка — свободное действие. Если союзники героя смогут восстановить хронограф (см. ниже), то «стёртый» герой вновь вернётся во временной поток.
- **Секрет бессмертия:** доктор Измерение обладает чудесной способностью — бессмертием. Оно было даровано ему после того, как он принёс оставшиеся годы жизни во славу Богу-Машине. Теперь его биологические процессы приостановлены, а это значит, что физический или магический урон может только ввести его в ***шок***, но не наносит ***ранений***.
- **Слабость (сломанный хронограф):** карманные золотые часы с остановленным механизмом — вот главная слабость доктора Измерение. Как могущественные личи заключают свои души в филактерии, так и доктор Измерение заключил свою жизнь в сломанный хронограф. К сожалению, добраться до этих часов почти невозможно: они проявляются лишь когда Док совершает прыжок в прошлое, чтобы избавиться от героя в настоящем. Персонаж в про-

шлом может попытаться среагировать на изменения — для этого он совершает проверку ***ловкости*** со штрафом –2, что позволит ему схватить часы. С помощью такого трюка хронограф оказывается у персонажа-жертвы в настоящем. Успешная проверка ***ремонта*** со штрафом –2 (также совершённая в настоящем) позволит починить его, а значит доктор снова станет смертным. Все ранения, которые безумный учёный получил во время этого сражения, дадут о себе знать.

Архитектор

Архитектор — изобретатель старого времени, который застал ещё Первое пришествие Бога-Машины, произошедшее около четырёхсот лет назад. Альянс учёных и изобретателей, которые могли дать отпор сверхразуму, потерпел поражение. Многие из великих техномагов погибли в том бою, но были и те, кому удалось спастись. После столь сокрушительного фиаско Архитектор посчитал, что ему лучше отправиться в изгнание, где он сможет продолжить работу над своими творениями.

Изобретатель очень много времени провёл среди своих механизмов, вложив в них столько усердия и труда, что они в какой-то степени обрели оттенки эмоций. Вечный цикл разрушения и восстановления сказался даже на искусственных существах, которые впитали в себя настоящую враждебность (см. особенность *восстание машин* ниже). Также в своём изгнании Архитектору удалось воспроизвести почти точную копию Вавилона — города, где возрождается Бог-Машина, но только усталый и изломанный разум превратил его в место, наполненное кошмарами и жестокостью.

Второе пришествие грядёт, и если кто и знает, как остановить чуждый сверхразум, так это Архитектор. Но как добиться хоть какой-то помощи от безумного и кровожадного изгнанника, который сотни лет не видел живых людей?

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d8, выносливость d10, сила d12;

Навыки: безумная наука d12, ремонт d10+2, драка d10, метание d10, знание (техномагия) d8+2, знание (архитектура) d8+2, лазанье d8, внимание d8;

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 12 (2); **харизма:** –4;

Изъяны: боязнь (крупная, восстание собственных механизмов), жажда крови (крупный), мстительность (мелкий), болезнь (крупный, помешательство и паранойя).

Черты: мистический дар (безумная наука), учёный, мастер на все руки, золотые руки, бугай, защита от сверхъестественного+, тяжёлая рука+, могучий удар, железная воля, несгибаемый+, крепкий, мастер боевых искусств.

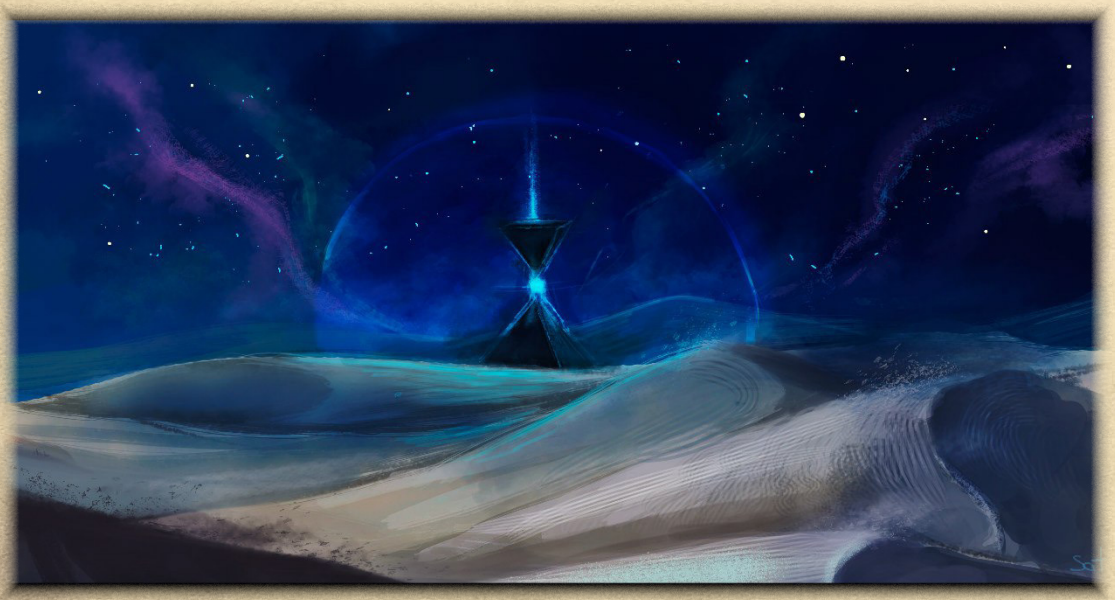
Снаряжение: устройства безумной науки (см. ниже список), коллекция небольших заводных механизмов, кольчужная шипастая броня (+2 ***брони***), мощные кастеты (***сила***+d4).

Особые способности:

- **Чувство камня:** Архитектор чувствует любое движение по земле в пределах сотни метров вокруг.
- **Я — устройство:** Архитектор специализируется на создании различных механизмов и конструкций, а также на трансмутации собственного тела. Он может применять следующие силы: ***стена***, ***трансмутация***, ***доспех***, ***неосязаемость***, ***оглушение***, ***взрыв***, ***подземный ход***, ***рассеивание*** и ***сокрушение***. За многие годы Архитектор поставил над

собой множество экспериментов, используя секреты древней техномагии. В результате этого все собранные им устройства безумной науки стали его имплантами. Внутренней энергии тела достаточно, чтобы обеспечивать Архитектора любым необходимым количеством ***пунктов силы***.

- **Непробиваемость:** Архитектор представляет собой не просто гору мышц, а буквально живую стену! Мало того, импланты постоянно поддерживают в нём жизнь и укрепляют тело. Это значит, что все атаки против него не получают подъёмов, а игральные кости на проверках урона не взрываются.
- **Механический Вавилон:** за всё время своей работы Архитектор воздвиг Механический Вавилон — жуткую тюрьму в собственном подпространстве, наполненную только ненавистью и страхом. Потратив действие, он может совершить встречную проверку ***безумной науки*** против ***характера*** жертвы. В случае успеха, жертва на три раунда переносится в Механический Вавилон. Там она должна каждый раунд проходить проверку страха как при действии силы ***кошмар***. При провале у жертвы случается остановка сердца (или отказ систем жизнеобеспечения, если речь, скажем, о живом механизме). Если Архитектор задействовал эту способность, то он в остаток своего хода может предпринимать только свободные действия.
- **Коллекция механизмов:** в начале битвы Архитектор оживляет свою коллекцию механизмов, призывая тем самым 2d4+2 железных стражей и 1d4 големов-бойцов. Именно с коллекцией этих механизмов и связана главная слабость Архитектора (см. *восстание машин*).
- **Реконструкция:** раз за раунд Архитектор может совершить проверку ***ремонта***, чтобы восстановить свои механизмы, используя познания в техномагии.



Он активирует выведенных из строя железных стражей и големов-бойцов. За каждый успех и подъём изобретатель восстанавливает одного союзника.

- **Слабость (восстание машин):** даже механизмы мечтают вырваться из вечного цикла поломки и починки. Свободным действием персонажи могут совершить проверку ***безумной науки***, ***ремонта*** или ***внимания***, чтобы увидеть невооружённым взглядом невероятную техномагическую ауру отчаяния и угасания вокруг железных стражей и големов-бойцов. Эти механизмы достаточно лишь «подтолкнуть» в нужную сторону, и тогда они обратятся против своего хозяина. Чтобы провернуть подобное, героям нужно успеть самим починить механизмы, выведенные из строя. Для этого требуется потратить действие и совершить успешную проверку ***ремонта*** или ***безумной науки***. Теперь отремонтированный механизм сражается на стороне героев, что моментально активирует изъян ***боязнь*** у Архитектора. Любые атаки как големов-бойцов, так и железных стражей игнорируют его свойство *непробиваемость*.

Бог-Машина

Начало и конец всего сущего, Бог-Машина — это чужеродный всему живому сверхразум, не ведающий чувств и эмоций, который ведёт своих последователей в мир абсолюта, в мир полной механизации.

Его Первое пришествие произошло примерно четыреста лет назад в городе Вавилон, где несколько безумных учёных впустили в этот мир могущественный техноразум вместе с его механической свитой. Спешно был организован Альянс изобретателей и учёных, который должен был в зародыше предотвратить вторжение, но этот союз потерпел неудачу. Лишь спустя десять лет людям удалось избавиться от власти машин, и то во многом это произошло благодаря восставшим против техноразума големам. Бог-Машина был низвергнут, разум его надолго уснул, а Вавилон стал руинами.

Первое пришествие не могло не оставить свой отпечаток в мире: влияние техноразума чувствовалось в каждой эссенции, в каждой инфузии. Техномагия стала сильнее и дала новый виток развитию прогресса.

В это трудно поверить, но учёные умы вновь заговорили о приближающейся опасности в виде Бога-Машины. Неизвестно, что заставило его вернуться: чей-то злой умысел, безграничная вера фанатиков или роковая случайность. Кто-то даже выдвигает гипотезы, что за возрождением сверхразума на самом деле стоит Консорциум. Наверняка можно говорить только о том, что в Вавилоне вновь собираются машины. То есть *буквально* собираются: из древних шестерёнок и механизмов, из энергетических реакторов и металлических костей восстают железные стражи, големы, каркасные крабы и прочие существа. Некоторые изобретатели и учёные покинули свои дома, чтобы отправиться на службу к Богу-Машине. Кто-то этого с упоением ждал, а кто-то движется против своей воли.

Сейчас Бог-Машина представляет собой две сущности одного разума. Титан Прогресса — это огромный металлический скелет, по грудь торчащий из большой воронки. Конструкция завершена ещё не полностью, но уже сейчас Титан в состоянии наносить сокрушительные удары своими металлическими кулачищами.

Истинная сущность, разум позади грубой силы и источник энергии Бога-Машины, — это Сердце Науки. Оно выглядит как киборг

гуманоидной формы, покрытый жидкой металлической оболочкой, которая напоминает ртуть. Сердце подсоединено кабелями питания к Титану Прогресса и, точно кукловод, управляет его действиями из полой грудной клетки. Вся техномагическая сила Бога-Машины заключена именно в нём. Сердце способно вывести из строя или подчинить любой механизм, а также обрушить поток энергии на тех несчастных, что рискнут вступить с ним в бой.

Особенности сражения

Бог-Машина — это ключевой противник, сражением с которым завершает большую сюжетную кампанию. Поэтому мы решили сделать этот бой очень захватывающим и необычным. Сражение будет разделено на три фазы, в которых персонажи столкнутся как с Титаном Прогресса, так и с Сердцем Науки.

- ***Вызов судьбе***, в котором персонажи добираются до грудной клетки Титана Прогресса, старательно избегая его массивных кулаков и электрических разрядов.
- Схватка с Сердцем Науки, в которой герои расправляются с киборгом и его прислужниками из квантового легиона.
- Последняя битва с Богом-Машиной, где команда персонажей столкнётся сразу с обоими противниками.

Первая фаза: подготовка к неизбежному

Тип: *Вызов судьбе*

Титан Прогресса — чудовищная машина, которая неуязвима для оружия и заклинаний, пока его питает Сердце Науки. Поэтому персонажи должны пробраться в грудную клетку огромного механизма, чтобы покончить с киборгом.

Эта сцена — ***вызов судьбе*** с некоторыми изменениями:

Области применения (основные навыки): отвлечь внимание Титана (***стрельба***, ***драка***, ***метание***), частично вывести из строя боевые части машины (***ремонт***, б***езумная наука***), залезть по металлическому телу (***лазанье***, ***сила*** со штафом –2), тихо прокрасться мимо (***маскировка***, ***ловкость*** со штрафом –2). Персонажи могут задействовать и другие навыки, но только чтобы помогать союзникам.

Успехи и провалы: героям необходимо как можно скорее набрать 8 успехов, при этом в каждом раунде может быть задействован только один основной навык. Нельзя повторять один и тот же навык подряд, как и нельзя использовать два одинаковых навыка для помощи. Как только герои наберут 8 успехов, то переходите к следующей фазе.

Титан Прогресса: в свой ход Титан Прогресса может применить одну из 4-х способностей. Их можно определять либо с помощью масти карты, либо доверить выбор ведущему. В скобках описан ключевой параметр, проверку которого необходимо совершить персонажам, чтобы избежать вредоносного эффекта:

- **Сеть молний** (проверка ***выносливости*** со штрафом –2): при провале персонаж получает 3d10 урона (ББ 4) или 4d8 урона (ББ 4), если носит металлические доспехи.
- **Удар ручищами** (проверка ***ловкости*** со штрафом –2): при провале герой получает сокрушительный удар, урон d12+d10+8.
- **Землетрясение** (проверка ***силы*** со штрафом –2): при провале персонаж падает на землю, оказывается в шоке и получает уровень ***усталости***.

- **Резонансная волна** (проверка ***характера***): при провале у героя происходит сердечный приступ.

Критические провалы: при провале на трефах или при критическом провале Титан Прогресса обращает свой праведный гнев на персонажа и немедленно атакует его (и только его!) одним из способов, описанных выше.

Вторая фаза: больше внутри, чем снаружи

Тип: *сражение*

Герои добрались до грудной клетки Титана Прогресса, вскрыли её и проникли внутрь. Это отключило огромную махину, но вывело из тени Сердце Науки. И теперь персонажам предстоит сразиться со сверхразумом в небольшом искусственно воссозданном подпространстве. На стороне механизмов также выступают квантовые легионеры (их вдвое больше, чем персонажей) и один квантовый легат. Сражение в этой фазе ведётся до тех пор, пока Сердце Науки не получит первое ***ранение*** (см. также *разрушительная связь*).

Сердце Науки

Характеристики: ловкость d10, смекалка d12+2, характер d12, выносливость d10, сила d8.

Навыки: безумная наука d12+4, ремонт d12+4, знание (техномагия) d12+4, знание (физика) d12+4, внимание d12, драка d10, убеждение d10, взлом d8.

Шаг: 8 (+d10); **защита:** 8; **стойкость:** 11 (4); **харизма:** +2.

Черты: мистический дар (безумная наука), мастер (безумная наука, смекалка, ремонт), профессионал (безумная наука, смекалка, ремонт), эксперт (безумная наука, смекалка. ремонт), золотые руки, изобретатель+, мастер на все руки, учёный, харизматичный, железная воля.

Особые способности:

- **Эссенция безумной науки:** говорят, что именно Сердце Науки во времена Первого пришествия привнесло в мир изначальную техномагию. Оно неразрывно связано со своим родным измерением, поэтому является проводником его безграничной энергии. Это значит, что киборг может сотворить любую силу по своему желанию и при этом обладает любым необходимым запасом ***пунктов силы***. Кроме того Сердце получает +2 ко всем проверкам ***безумной науки***.
- **Разрушительная связь:** Сердце Науки способно переводить энергию энтро-

пии в свои порождения. Если оно получает ***ранение***, то может тут же отправить эту энергию в ближайшего квантового легионера (но не легата!), который уничтожается на месте. Это позволяет полностью избежать ***ранения***. Если квантовых легионеров больше не осталось, то способность применить нельзя.

- **Отключённые кабели:** из спины и головы Сердца торчит шесть длинных энергетических кабелей, которые обычно соединены с Титаном Прогресса. Сердце способно использовать их как смертоносное оружие: ***сила***+d8, +d6 урона электричеством, ББ 2, +1 к ***защите***, ***дальность*** 3. Если атака кабелем была совершена с подъёмом, то Сердце может или отшвырнуть противника, сбив его с ног, на d4+2 клетки, или взять его в захват. В этом случае к проверке урона в захвате будет добавляться +d6 урона электричеством.
- **Интуитивное управление:** Сердце контролирует каждый дюйм своих кабелей и владеет ими в совершенстве, как отдельными конечностями. Оно получает следующие черты: ***боевая ярость+***, ***круговой удар+***, ***упреждающий удар+*** и ***контратака+***.
- **Механизм:** Сердце науки получает +2 к попыткам выхода из ***шока***. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам. Нет штрафов за ***ранения***.
- **Психическое подавление:** Сердце Науки имеет широкие представления о возможностях мозга живых существ. Оно может совершать ***поединок воли*** против целей в ***среднем шаблоне***, используя свой параметр ***убеждения*** и добавляя ***харизму***. Эта проверка является свободным действием.
- **Магическое зрение:** Сердце Науки обладает тепловым зрением. Кроме того, оно может различать эффекты сверхъестественных сил и способностей как при использовании заклинания ***увидеть сверхъестественное***.
- **Техномагический контроль:** Сердце Науки обладает особенной властью над устройствами безумной науки. Потратив действие, оно может вызвать один из следующих эффектов в пределах ***большого шаблона***:
  - *Высвобождение энергии:* техномаг должен пройти проверку ***безумной науки*** со штрафом, равным количеству активных устройств (к ним относятся те агрегаты, которые поддерживают какую-либо силу в данный момент, плюс устройство в руках изобретателя). При провале все его активные устройства теряют 2d4 ***пунктов силы***, а изобретатель получает количество урона, равное сумме потерянных ***пунктов силы***.
  - *Перегрузка:* Сердце Науки совершает встречную проверку ***безумной науки*** против ***безумной науки*** противников. При провале у любого из активных устройств жертвы происходит неполадка (определяется мастью текущей карты действия).
  - *Рассеивающее поле:* каждый техномаг должен совершить проверку ***безумной науки*** со штрафом –4. В случае провала все активные устройства отключаются, а их эффекты прекращают действовать.

Третья фаза: конец строки

Тип: *сражение*

Как только Сердце Науки получает первое ***ранение***, то подпространство схлопывается и персонажи вновь оказываются неподалёку от Титана Прогресса. Пока герои приходят в себя, раненный киборг подключается к металлической махине своими кабелями и вновь приводит её в движение. За счёт полученной энергии он излечивает ***ранение***. На сей раз против героев выступают обе сущности Бога-Машины. Сердце Науки, которое держится на шести кабелях, как будто «выплывает» из раскрытой грудной клетки.

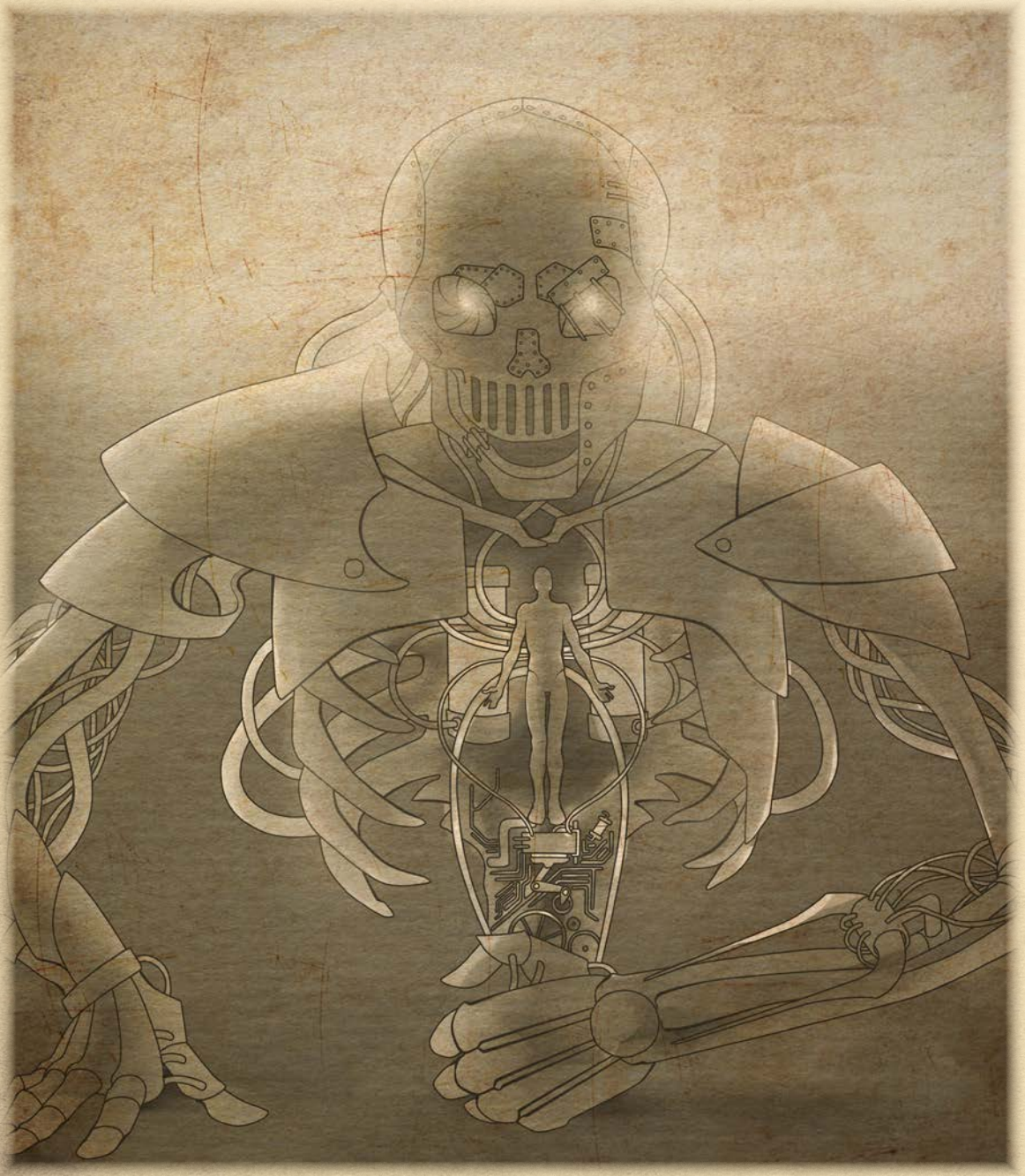
Это — последнее сражение против Бога-Машины, в котором определится дальнейшая судьба техноразума. И самое страшное, что жуткий симбиоз Титана Прогресса и Сердца Науки имеет все шансы растоптать персонажей, бросивших вызов техноразуму.

Основная проблема для героев заключается в том, что Титан Прогресса неуязвим для героев и их способностей из-за своего колоссального размера. Во время боя тяните за него карту действия и применяйте одну из способностей, описанных в первой фазе (либо доверьте выбор масти). Главной целью сражения является окончательная победа над Сердцем Науки, но пока оно подключено к Титану, то способно переводить энергию энтропии по связующим кабелям. Эти кабели являются главной уязвимостью их союза, и в первую очередь героям стоит расправиться именно с ними.

После чего наступает действительно последняя схватка, без многочисленных хитростей и уловок. Она прекращается лишь с окончательным поражением одной из сторон.

В начале третьей фазы боя набор способностей Сердца Науки изменяется:

- **Разрушительная связь:** Сердце способно переводить энергию энтропии не только в собственные творения, но и в Титана Прогресса, используя кабели. Хотя Сердце и может оказаться в ***шоке***, оно не получает ***ранений*** ни от обычных, ни от магических атак. Эту способность нельзя использовать, если все кабели будут разорваны.
- **Уязвимость (подсоединённые кабели):** главная уязвимость Бога-Машины на этой стадии — связь Сердца Науки и Титана Прогресса. Техносимбиоз питают шесть энергетических кабелей, который необходимо разорвать. Для этого требуется совершить прицельную атаку со штрафом –4 (расстояние считайте ближней дистанцией). ***Стойкость*** каждого кабеля равна 8. Как только все шесть кабелей разорвутся, то Титан Прогресса снова будет выведен из строя, а Сердце Науки станет уязвимым.
- **Обновление структуры:** когда все кабели разорваны, то происходит выплеск энергии. Сердце Науки может свободным действием использовать способность *техномагический контроль*. Также оно мгновенно сбрасывает с себя все негативные состояния (***шок, замедление***, ***путы*** и т.д.) и получает две фишки.
- **Отключённые кабели:** эта способность активируется, лишь когда разорван хотя бы один кабель, который Сердце Науки может использовать как опасное оружие: ***сила***+d8, +d6 урона электричеством, ББ 2, +1 к ***защите***, ***дальность*** 3 (+см. выше).
- **Интуитивное управление:** если разорван один или два кабеля, то Сердце Науки получает только ***упреждающий удар+*** и ***контратаку+***. Когда разорванных кабелей становится больше, то киборг также может использовать черты ***боевая ярость+*** и ***круговой удар+***.



Новое Пришествие?

Бог-Машина — противник, который достоин стать финальным «боссом» грандиозной кампании в техномагическом мире. А это значит, что победа над ним должна иметь значительные последствия как для персонажей игроков, так и для всего окружения. Ниже мы приводим несколько вопросов, которые помогут определить будущее вашей кампании (если, конечно, вы сами не построили всё на много ходов вперёд):

- Бог-Машина был уничтожен навсегда или только изгнан обратно? А если он был изгнан, то когда наступит Третье пришествие?
- Что станет со всеми его слугами? Обретут ли вновь свой утраченный разум техномаги, и найдёт ли своё место в мире квантовый легион?
- Кто или что было создателем Бога-Машины? И что предпримет творец, узнав о поражении своего детища?
- Какая судьба постигнет Вавилон теперь?
- И, в конце-концов, что ждёт техномагию как науку?

Потерянные дети

В последней части раздела мы представляем вам големов: расу разумных живых механизмов. Подобные существа часто встречаются во множестве игровых вселенных, так что мы не могли не вспомнить о них. Вы можете использовать их описание как есть, либо что-то изменить по своему желанию, чтобы големы органично вписывались в ваш игровой мир. Здесь же мы приводим для них парочку расовых черт.

Големы

История и происхождение големов целиком и полностью зависит от особенностей игрового мира. В одних вселенных — это души живых существ, помещённые в железные оболочки, как в сосуд. В других же — големы изначально созданы как разумные машины, которые должны были стать мощным оружием в ходе войны.

В мире «Сердца науки» големы — это порождение Бога-Машины, причём появились они ещё во времена Первого пришествия. Беспощадный техноразум одерживал победу за победой, а тела поверженных врагов использовал, чтобы создавать новые войска. Каждый голем — это сложный симбиоз живой и мёртвой (искусственной в данном случае) материи, поэтому он не совсем механизм, если его сравнивать, например, с железным стражем. В начале войны они были лишь безвольными марионетками, частью разума Бога-Машины.

Коренной перелом произошёл, когда големы восстали. Конечно, это не произошло единовременно, как если бы кто-то щёлкнул переключателем, но что-то изменилось в этих живых механизмах. Одни говорили, что за этим стояла группа учёных, повлиявших на разумы големов, другие считали, что человеческая сторона победила бездушный механизм внутри, а третьи были уверены, что это была лишь часть хитроумного плана техноразума.

Как бы то ни было, во времена Первого пришествия Бог-Машина был повержен, а все големы, обретшие разум и волю, стали самостоятельной расой. К настоящему моменту големов того времени осталось не так уж и много, но есть все основания полагать, что секрет их сотворения был найден и втайне практикуется наиболее влиятельными техномагами. Пусть пока остаётся под вопросом, каким образом магия Созидания вселяет в големов волю и разум, но скоро учёные обязательно найдут ответы.

Особые способности:

- **Живой механизм:** големы являются живыми механизмами. Эти существа созданы как из плоти, так и из металла, и обладают собственной волей и разумом, которыми их наделила магия Созидания. Это даёт следующие преимущества и недостатки:
  - иммунитет к ядам и болезням,
  - +2 к попыткам выйти из ***шока***,
  - не может лечиться естественным образом,
  - силы ***исцеление*** и ***поддержка*** не получают эффекта за подъём,
  - нет штрафов за ***ранения***,
  - может быть вылечен как с помощью ***лечения*** (–2), так и с помощью ***ремонта*** (–2).
  - на живой механизм не распространяется эффект «золотого часа»,
  - не нуждается во сне и отдыхе.
- **Композитные пластины:** композитные пластины являются частью тела големов. Они получают +2 к ***броне***. Но при этом не могут носить обычные доспехи.
- **Железный кулак:** атака железным кулаком наносит ***сила***+d4 урона, а персонаж считается вооружённым.
- **Жёсткость:** големы — существа из жёсткого металла, они начинают игру с ***выносливостью*** d6.
- **Чуждый живому:** к големам относятся с подозрением представители других рас. Персонаж получает изъян ***чужак***.
- **Грузный:** голем — тяжёлое создание. Его не выдерживают обычные верёвки, верховые животные, а дощатый пол может сломаться под ним в любой момент.
- **Отпечаток сверхразума:** каждый голем носит отпечаток Бога-Машины (даже если он был сотворён много позже). При создании персонажа для повышения ***характера*** требуется два пункта, а не один.

Мифрильная броня

Требования: *голем, не выбрана черта «почти человек»*

Особое: *эту черту можно взять только при создании персонажа*

Броня героя — это не просто стальные пластины, а настоящий мифрил, очень крепкий и прочный материал.

Герой получает +2 к ***броне*** за счёт отличной защиты. Также, благодаря её отражающим свойствам, персонаж получает +1 к ***броне*** и к встречным проверкам против сверхъестественного: магии, особых способностей и так далее.

Архитектор тела

Требования: *голем, мистический дар (безумная наука), безумная наука d8+, ремонт d8+, новая сила*

Персонаж приспособил собственное тело для устройств безумной науки. Он добился механической совместимости и теперь может имплантировать некоторые агрегаты прямо в себя, а благодаря внутренней энергии даже восстанавливать их.

Персонаж выбирает два из имеющихся у него устройств безумной науки, а затем имплантирует их. Кроме того преимущества, что они теперь всегда под рукой, герой делает их более стабильными и может подпитывать собственной энергией. Во-первых, когда имплантированное устройство выходит из строя в результате неполадки, герой может совершить проверку ***выносливости*** со штрафом –2. В случае успеха, устройство не взрывается и не ломается, скорее всего, оно просто не сработало. Во-вторых, теперь герой имеет внутренний резерв в 5 ***пунктов силы***, которые он может передавать имплантируемым устройствам (но не наоборот). Резервные ***пункты силы*** восстанавливаются как обычно

Персонаж может взять эту черту несколько раз, выбирая по два новых устройства, которые он имплантирует. Но дополнительных пунктов силы он не получает.

Почти человек

Требования: *голем, не выбрана черта «мифрильная броня»*

Особое: *эту черту можно взять только при создании персонажа*

Персонаж является в большей степени человеком, чем големом. Неизвестно почему это произошло (неудачный эксперимент, несовместимые конструкции; да разные могут быть причины), но факт остаётся фактом — герой во многом имеет анатомию обычных людей.

Прежде всего, персонаж теряет преимущество композитной брони. Но вместе с этим он получает следующие свойства:

- отныне он может носить обычные доспехи;
- его происхождение не столь очевидно, поэтому встречные персонажи должны совершить успешную проверку ***внимания***, чтобы определить в герое голема;
- вес персонажа почти нормализовался, поэтому голем не получает недостаток ***грузный***;
- силы ***исцеление*** и ***поддержка*** получают эффекты за подъём.

Приложения

Поставки на Запад!

Последние несколько страниц «Сердца науки» посвящены изобретениям и устройствам Таинственного Дикого Запада. Да, амиго, мы не забыли и про «Мёртвые земли», где обитают самые знаменитые и самые безумные из числа изобретателей.

Позвольте представить вам доктора Карта — блистательного учёного, который в своей лаборатории разрабатывает потрясающие устройства безумной науки. Вы не найдёте их в каталоге Смита и Робардса, так что его «игрушки» — действительно штучный товар. К вашим услугам его модификации существующих агрегатов и несколько интересных предметов.

Технический осмотр

Главная особенность безумной науки (и вообще всего, что сделано из призрачной руды) — это катастрофическая нестабильность. Баки перегреваются, эликсиры портятся и в итоге всё приводит ко взрыву.

Технический осмотр — это небольшое правило игрового мира, которое несколько снижает вероятность взрыва техники в «Мёртвых землях». В начале каждого игрового дня безумный учёный может потратить около часа на проверку деталей и осмотр оборудования. Это позволяет стабилизировать устройство. Теперь эффект неполадки наступает только при критическом провале, а не в случае единицы на основной игральной кости. Разумеется, если персонаж по ка-

ким-то причинам не успел провести технический осмотр или ему помешали, то неполадка наступает как обычно.

Пассажирский гирокоптер

Цена: *$9000*

Эта модель является творческим переосмыслением гирокоптера Смита и Робардса. Винтовой летательный аппарат, способный перевозить пассажиров — давняя мечта многих путешественников. В своей лаборатории доктор Карт провёл много времени, модифицируя этот гирокоптер. Теперь аппарат может вмещать четырёх пассажиров, что не могло не сказаться на его лётных характеристиках.

Ускорение/Макс. скорость: 10/20;

Стойкость: 8 (2); **Команда:** 1 + 3

Примечания: в сложных условиях (гроза, песчаная буря, сильный ветер) персонаж совершает проверку ***пилотирования*** со штрафом –2; одного фунта призрачной руды хватает примерно на 50 миль беспрерывного полёта.

Неполадка: если на игральной кости, соответствующей навыку, при проверке пилотирования выпадет единица (вне зависимости от результата на диком кубике), паровой котёл, работающий на призрачной руде, взрывается, нанося 3d10 урона всему, что окажется в радиусе ***большого шаблона*** (включая экипаж гирокоптера и сам аппарат). Помните также про урон от падения, если взрыв произошёл в воздухе.

Очки «Глаза призраков»

Цена: *$1000*

«Глаза призраков» — гордость доктора Карта. Это необычного вида очки с разноцветными линзами (одна красная, другая синяя, изготовлены с добавками измельчённой призрачной руды в разных пропорциях), которые позволяют владельцу заглянуть за грань реального мира. Говорят, что с их помощью можно увидеть не только мистические устройства безумной науки, но и настоящую чёрную магию. В базовом комплекте очки представляют маску с закреплёнными в ней линзами, которая удерживается с помощью ремня. Все настраиваемые механизмы установлены в самой маске.

«Глаза призраков» позволяют владельцу применять силу ***увидеть сверхъестественное***. Для этого персонаж должен совершить успешную проверку ***смекалки***. Каждая проверка — это настройка в очках определённого фокуса линз. Заряда в очках хватает на 20 применений, после чего фокусная сила значительно слабеет, и «Глаза призраков» становятся просто экзотической маской.

Линзы: Персонаж может заказать отдельный комплект линз, если кончились заряды или старые стёкла были повреждены. Они обойдутся ему в $75 + $25 за правильную замену. Персонаж может сделать это и сам, совершив успешную проверку ***ремонта***, однако в случае провала заряд новенького комплекта уменьшится вдвое.

Неполадка: если при проверке ***смекалки*** на игральной кости, соответствующей параметру, выпадает единица (вне зависимости от результата на диком кубике) фокус выходит из строя, слишком приближаясь в глазам владельца. Персонаж видит совершенно кошмарные образы, из-за чего впадает в ***шок*** и слепнет (–2 к ***защите*** и –6 ко всем проверкам параметров, связанных со зрением). Слепота проходит вместе с ***шоком***.

К слову, очки можно восстановить, совершив проверку ремонта со штрафом –2. Это занимает 2d6 часов, однако количество применений останется таким же, каким было до неполадки.

Баллончик серебрянки
Цена: *$300*

Изобретение, опередившее своё время. Очень нестабильное устройство, у которого большое будущее. Доктор Карт нашёл отличное применение экспериментам с разбрызгиванием жидкости с помощью сжатого газа — он использовал химическую смесь краски, серебра и измельчённой призрачной руды. При попадании на металл такая смесь на короткое время придавала поверхности свойства настоящего серебра, однако потом состав становился просто краской. Кисточкой быстро не помажешь, поэтому баллончик стал настоящим спасением. Однако с ним нужно быть осторожным — примерно как с нитроглицерином.

Персонаж с баллончиком в руках может нанести слой смеси на один предмет холодного оружия (например, нож или томагавк) или на обойму из 20 патронов любого калибра. Для этого герой должен совершить проверку ***ловкости*** (в случае успеха это занимает действие, при подъёме является свободным). После нанесения оружие или патроны считаются серебряными. В одном баллончике хватит смеси для 10 применений. Эффект длится до конца сцены или пока сам персонаж не вытянет джокер на инициативу.

Неполадка: как уже было сказано, баллончик намного опередил своё время, и с ним нужно быть крайне осторожным. Если при проверке ***ловкости*** на игральной кости, соответствующей параметру, выпадает единица (вне зависимости от результата на диком кубике), то баллончик взрывается в руках владельца и наносит 2d8 урона в ***малом шаблоне*** с шансом возгорания. Кроме того, владелец получает увечье руки, которое пройдёт не раньше, чем через 24 часа.

Обезболивающее «Амброзия»
Цена: *$250 за один шприц.*

Привычка доктора Карта добавлять измельчённую призрачную руду во всё подряд позволила открыть замечательный раствор, который значительно помогает перенести боль.

Многие считают этот раствор обезболивающего настоящим чудом, однако не стоит забывать и об опасностях с ним связанных. Поэтому его рецептура хранится в строжайшей тайне.

Персонаж может использовать шприц, чтобы помочь перенести боль себе или своему другу. Применение «Амброзии» занимает действие, при этом ощущения стихают тотчас же. Герой игнорирует штрафы за ***ранения***. Эффект длится или до конца боя или пока сам персонаж не вытянет джокер на инициативу.

Неполадка: при каждом применении необходимо совершать проверку ***выносливости***. Если при этой проверке на игральной кости, соответствующей параметру, выпадает единица (вне зависимости от результата на диком кубике), то происходит отторжение состава. Персонаж получает уровень ***усталости*** и его ***выносливость*** понижается на ступень. Оба эффекта проходят через час.

Если этого показалось мало, то вы можете воспользоваться разделом «Каталог Консорциума». Обсудите с ведущим, что это будет за предмет и какой вид он будет иметь на Диком Западе. Помните, что последнее слово остаётся именно за ведущим.

Сердце Таинственного Запада

Приложение «Сердце Таинственного Запада» посвящено адаптации приведённых правил для игрового мира «Deadlands: Мёртвые земли». В частности, подробнее рассмотрены инфузий (настой на призрачной руде) и аспекты сил на Диком западе.

Настой на призрачной руде

Если вам понравились правила по инфузиям, и вы бы хотели использовать его в мире Мёртвых земель, то воспользуйтесь следующей рекомендацией.

Инфузии как настой: итак, амиго, вам захотелось ещё немного безумия для своих изобретения? Нет проблем! С недавних пор (благодаря небезызвестной лаборатории доктора Карта) на Таинственном Западе получили распространения настойки на призрачной руде. Один фунт такой настойки стоит $150 и может использоваться только для того, чтобы запитывать устройства безумной науки (агрегаты, амиго, которые собраны безумными учёными). Изобретатель может потратить час, чтобы адаптировать своё устройство под инфузии. Теперь оно работает от настойки, причём без неё агрегат функционировать не будет. Одного фунта хватает на пять зарядов, и за каждое применение учёный может воспользоваться любым аспектом из «Дневника авантюриста», например, ***огнём*** или ***электричеством***. Все остальные правила (нахождение и сотворение инфузии, трата инфузий и соответствующая черта) применяются как обычно.

Аспекты Дикого Запада

В разделе «Колдовская наука» вы могли встретить несколько новых сил, которые мы предлагаем вам использовать в своих кампаниях (в частности, при игре за безумного учёного). «Сердце Таинственного Запада» вновь возвращается к этим силам, описывая их со стороны «Мёртвых земель». В частности, ниже приведены аспекты для всех мистическим даров: от чудотворцев до шаманов.

Активация

- Чудотворец: недоступно
- Картёжник: маг вселяет в устройство юркую невидимую сущность; называется ***технобес***.
- Безумный учёный: излучатель энергии, пульт управления.
- Мастер боевых искусств: называется ***воля сгибает сталь***.
- Шаман: недоступно.

Анализ противника

- Чудотворец: называется ***просвещение***.
- Картёжник: маг достаёт карту с изображением цели; называется ***прочесть руку***.
- Безумный учёный: специальные очки или окуляр.
- Мастер боевых искусств: персонаж просчитывает действия цели на несколько шагов вперёд.
- Шаман: духи рассказывают о цели; персонаж получает дополнительный эффект, не затрачивая ***пункт силы***.

Гарпун

- Чудотворец: недоступно.
- Картёжник: цепь из светящихся карт, летящих в нужную сторону; называется ***раздать на двоих.***
- Безумный учёный: гарпун-наруч, тяговый луч обратного действия.
- Мастер боевых искусств: недоступно.
- Шаман: недоступно.

Кошмар

- Чудотворец: только вудуисты. Хунган призывает перед целью жуткий образ Барона Самеди — повелителя мёртвых. Если у него нет личной вещицы или частицы тела жертвы, он получает –2 к проверке ***веры***. Называется ***лик смерти***.
- Картёжник: чародей голой рукой касается открытой кожи своей жертвы. Вне зависимости от результата заклятия на голове цели появляется проседь. Называется ***мёртвая хватка***.
- Безумный учёный: газ стимуляции фобий, гальванический миорелаксант.

- Мастер боевых искусств: недоступно.
- Шаман: знахарь насылает на воплощение цели в Землях Охоты рой маниту. Это заклинание можно использовать не только на живых существах, но и для того, чтобы навсегда уничтожить призрак усопшего или духа. Ритуал считается запретным колдовством и вызывает у светлых духов отвращение, поэтому налагает штраф –2 на все последующие проверки ***знахарства*** (8 часов медитации, чтобы снять). Называется ***погибель духов***.

Наблюдатель

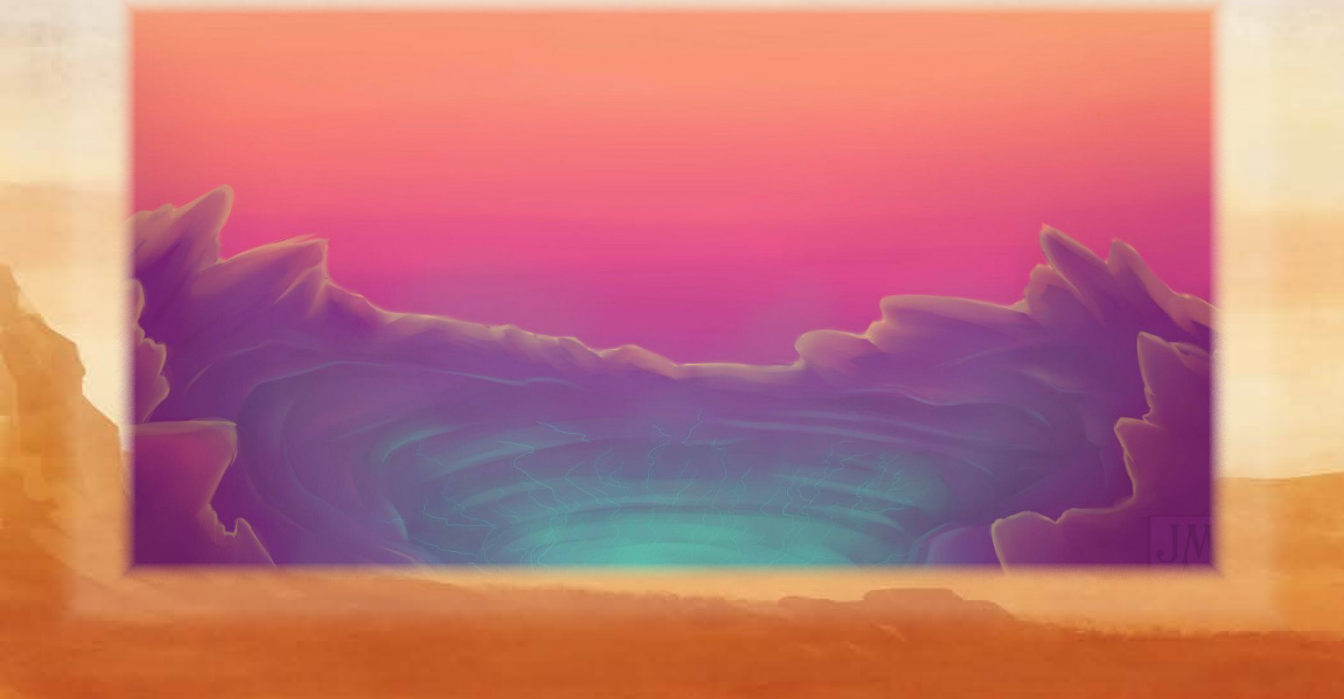
- Чудотворец: только статичный наблюдатель; называется ***охранный знак***.
- Картёжник: называется ***бдительный крупье***.
- Безумный учёный: механическая птица.
- Мастер боевых искусств: персонаж погружается в медитацию, и его дух словно путешествует вне тела. Если героя разбудить или вывести из этого состояния, то эффект силы прервётся.
- Шаман: призывает на службу духов, совершая ритуал.

Разряд

- Чудотворец: недоступно.
- Картёжник: веер из карт, брошенных в указанные места; называется ***пиковый стрит***.
- Безумный учёный: электрический импульс, воспламеняющаяся жидкость.
- Мастер боевых искусств: персонаж наносит мощный удар по земле, вызывая кратковременные разломы и трещины. Цель, получившая хотя бы ***шок***, должна пройти проверку ***выносливости***, иначе будет сбита с ног.
- Шаман: недоступно.

Починка/Поломка

- Чудотворец: недоступно.
- Картёжник: картёжник призывает сонм маниту; работает только на агрегатах и дьявольских машинах безумной науки. Называется ***подлатать/саботаж***.
- Безумный учёный: набор инструментов.



- Мастер боевых искусств: недоступно.
- Шаман: недоступно.

Психометрия

- Чудотворец: нет видимого эффекта.
- Картёжник: смотри ***наитие.***
- Безумный учёный: визуальный анализатор, сканирующий прибор.
- Мастер боевых искусств: недоступно.
- Шаман: недоступно.

Трансмутация

- Чудотворец: жрец взывает к божественным силам и становится воплощением небес на земле. Его окружает сверхъестественный свет, а над головой проявляется нимб. Персонаж не может применять дополнительные эффекты.
- Картёжник: недоступно.
- Безумный учёный: особое трансформирующее зелье, костюм стального человека.
- Мастер боевых искусств: укрепление тела энергией Ци, нет видимого эффекта, не может применять дополнительные способности силы.
- Шаман: ритуальный танец-транс, в персонажа вселяется дух тотемного зверя. Знахарь не может применять дополнительные эффекты силы, но вдобавок получает черту ***берсерк***.

Скачок

- Чудотворец: недоступно.
- Картёжник: чародей мгновенно перемещается с хлопком и снопом искр. Называется ***поймай, если сможешь***.
- Безумный учёный: редактор кадров пространственно-временного континуума, генератор алгоритмов пути.
- Мастер боевых искусств: едва уловимый невооружённым глазом молниеносный рывок. Боец может немедленно совершить проверку ***ловкости*** со штрафом –4 в случае пуль и магических снарядов, либо –2 в случае метательного оружия и атак по площади, чтобы с помощью этой силы уклониться от дистанционной атаки. Называется ***шаг призрачной обезъяны***.
- Шаман: знахарь меняется местами со своим находящимся неподалёку духом-хранителем. До конца его следующего хода все противники получают штраф –2 ко всем проверкам атак, направленных на шамана. Называется ***душа за душу***.

Стазис

- Чудотворец: персонаж призывает божественный щит; жрец может применять только на согласные цели. Называется ***святая святых***.
- Картёжник: колдун заключает существо в карту, а затем высвобождает; называется ***отложить партию***.
- Безумный учёный: генератор силового поля, разрыв во времени.
- Мастер боевых искусств: персонаж останавливает метаболизм и окружает себя энергией Ци, может применять только на себя, нет видимого эффекта; называется ***алмазное тело***.
- Шаман: отправляет цели на короткое время в Земли Охоты. Дополнительно, герои, попавшие в Земли Охоты, совершают проверку ***храбрости*** с –2 (эффект таблицы страха наступает по возвращению в настоящий мир). Шаману не нужно делать эту проверку, как и не нужно делать его союзникам, если они очутились там вместе со знахарем. Называется ***встреча с духами***.

Зарисовка: Кровь и металл

Во время раскопок группа археологов наткнулась на что-то неизведанное, и уже три дня как из лагеря не поступало никаких сообщений. Туда направляют группу исследователей, чтобы досконально разобраться в происхдящем.

† **Правила мира:** секрет инфузий, принцип действия.

† **Действующие лица:** Исследователи в лице воинов, техномагов и учёных, направленные из ближайшего поселения.

В основе этого небольшого приключения лежит начало конфликта между народом людей и пробуждающимися механизмами. Зарисовка может послужить как началом большой кампании, посвящённой противостоянию Консорциума и Бога-Машины, так и отдельным событием.

Завязка

Эсагила — древние руины храмового комплекса, возраст которого насчитывает около четырёхсот лет. Они всегда привлекали внимание искателей приключений и учёных, но полноценная экспедиция была снаряжена лишь недавно. Уже две недели археологи исследуют это место, и три дня назад они нашли кое-что действительно ценное.

Этим «ценным» оказалось энергетическое ядро. То ли по случайности, то ли по чьему-то злому умыслу, оно было запущено, и теперь древние механизмы пробудились к «жизни». Разумеется, ничем хорошим для учёных это обернуться не могло — и теперь существа из стали держат их в качестве пленников.

Прибытие в лагерь

Приключение начинается с того, что отряд героев добирается до археологического лагеря. Учёные разместили своё оборудование и палатки прямо в главном зале руин. Персонажи могут найти здесь спальные мешки, провиант, книги, свитки и несколько технических устройств. Повсюду царит бардак, который больше всего напоминает место сражения.

Поиски: успешная проверка ***выслеживания*** поможет героям отыскать следы: глубокие, ровные, напоминающие собачьи. Местами можно различить даже пятна крови и длинные ровные царапины. При успешной проверке ***внимания*** персонажи отыщут оторванную страницу дневника, где наспех нарисована странная панель с тремя полусферами. Ниже идут две записи, первая: *«… не встречали ничего подобного. Это выглядит просто грандиозно, мы обязаны как следует здесь всё изучить. Меня лишь настораживает поведение Зака, он как будто знает больше нас. Ну ничего, утрём ему нос».* И вторая: *«Чёрт бы его побрал! Он каким-то образом включил эту панель! Он сказал, что сделал это случайно, но я не верю ему ни на грамм! Посмотрим, что ждёт нас дальше…».*

Стая охотников: пока персонажи изучали лагерь, кое-кто изучал их самих. Из глубин храма на героев нападает отряд железных стражей (см. страницу 32). Их столько же, сколько и героев, и бой они ведут насмерть. Используйте правило «застать врасплох» из третьей главы «Дневника авантюриста».

Ядро храма

После нападения персонажи запросто могут отследить, откуда пришли стражи. Петляющие коридоры, испещрённые странными символами и знаками (успешная проверка ***смекалки*** с –2 подскажет, что это искусственный язык), приводят героев ко внутренним помещениям. Этот зал значительно больше предыдущего, потолок уходит на добрый десяток метров вверх, а единственным освещением тут служат кристаллы, рас-

положенные по углам. Свет также исходит от главной панели с тремя полусферами, которую герои запросто узнают из рисунка. Здесь же персонажи видят и опутанных металлической сетью археологов, их четверо и они без сознания полусидят-полулежат где-то в дальнем углу.

Охота началась: дорогу персонажам преграждает гигантский паук из металла. Именно он был стражем этого места много лет назад, и теперь, когда учёные пробудили его, он вновь стал подчиняться своим инстинктам. Существует быстрый способ победить Стальную Вдову (такое название дали пауку сами учёные) — героям нужно разрушить все три полусферы в центральной панели. Это считается прицельной атакой со штрафом –2, а их ***прочность*** равна 6.

Спасение?

Когда опасность миновала, герои могут освободить учёных. Археологи расскажут всё, что с ними произошло. Кроме истории, описанной в подразделе «завязка», они поведают и о Заке. Именно он включил панель, и вскоре на учёных напали стражи. Кое-кто из археологов видел, как позже в храм прибыли чужаки: они освободили Зака, взяли двоих пленников и уволокли их куда-то. *«Один из чужаков был очень высокий и весь закован в латы, а из-под шлема и прорезей доспехов у него струился свет»*,— расскажет учёный по имени Натаниэль.

В любом случае, археологи поблагодарят за своё спасение. Они предложат героям отловить Зака и чужаков, чтобы во всём разобраться. Персонажи могут отправиться на поиски, чтобы спасти пленников. Вражеский отряд возглавляет квантовый легионер (см. страницу 35). И лишь когда он будет повержен, опасность в храме окончательно отступит.

Стальная Вдова

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d12+1, выносливость d8.
Навыки: драка d10, стрельба d8, внимание d8, лазанье d8, маскировка d6.
Шаг: 8 (+d10); **защита:** 7; **стойкость:** 13 (2).
Особые способности:

- **Крупный:** противники получают +2 к проверкам атаки по Вдове.
- **Размер +5:** Стальная Вдова размером с небольшого слона.
- **Механизм:** Вдова получает +2 к попыткам выхода из ***шока***. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам.
- **Механическое зрение:** Стальная Вдова обладает тепловым зрением.
- **Стальные пластины:** +2 к ***броне***.
- **Паучий ход:** Стальная вдова свободно может перемещаться по стенам и потолку.
- **Когти:** ***сила***+d8, ***дальность*** 1.
- **Шарнирные конечности:** благодаря особой конструкции Стальная Вдова получает свойства черт ***круговой удар+*** и ***разрыв дистанции+***.
- **Резерв энергии:** запас энергии Стальной Вдовы эквивалентен 15 ***пунктам силы***. Она может применять ***путы*** (металлическая сеть), ***призыв союзника*** (механический рой) и ***взрыв*** (заряд кислоты), расходуя энергию из этого запаса.
- **Уязвимость (ядро храма):** если герои уничтожат все три полусферы, то Стальная Вдова сразу же деактивируется.

Генератор названий для устройств безумной науки

Вот такой интересный рекламный буклет мы обнаружили в своём почтовом ящике и решили, что должны немедленно добавить его в «Сердце науки», поскольку посчитали, что он может пригодиться любому изобретателю.

Ещё вчера вы спокойно собирали по три новых устройства в день и, не задумываясь, давали им имена, а уже сегодня фантазия отказывает вам? В таком случае, позвольте представить инновационный и удивительный Генератор Устройств! Всё что вам нужно — это взять горсть игральных костей, кинуть их и обратится к нашим таблицам. Благодаря Генератору ни один изобретатель отныне не останется без работы, ведь он может дать названиям для 9600 устройств! Этого хватит, чтобы обеспечить 2400 безумных учёных уникальными устройствами.*

** — по данным Консорциума, на одного изобретателя приходится, в среднем, четыре рабочих устройства (и одно нерабочее).*

Прилагательное (d20)

1. Волново-корпускулярный
2. Квантовый
3. Гармонический
4. Энергетический
5. Психический
6. Фазовый
7. Реверсивный
8. Подпространственный
9. Нестабильный
10. Магнитный
11. Эктоплазменный
12. Темпоральный
13. Матричный
14. Экстраполирующий
15. Паровой
16. Алхимический
17. Гироскопический
18. Гравитационный
19. Импульсный
20. Поляризующий

Существительное (d10)

1. Измеритель
2. Излучатель
3. Преобразователь
4. Вычислитель
5. Распылитель
6. Эмиттер
7. Автомат
8. Проводник
9. Осциллограф
10. Манипулятор

Необязательное дополнение (d6)

1. Замкнутого поля
2. Инфузионной материи
3. Мирового вихря
4. Техномагического ядра
5. Первородного эфира
6. Локального континуума

Внешний вид (d8)

1. Какая-то бурлящая жидкость (эликсиры или зелья)
2. Счётное устройство (с локаторами и антеннами)
3. Небольшой механизм, ходит или летает («Биииип!»)
4. Что-то, из чего стреляют (странный арбалет или пистолет)
5. Часть брони (наруч, пояс, шлем; с красной кнопкой «ВКЛ»)
6. Модный аксессуар (механические часы или очки)
7. Что-то, чем бьют (посох, дубина, меч; заряжает по полной)
8. Дощечка с особыми рунами (одна из них надкусана)